EL PEQUEÑO LIBRO DE LOS GRANDES

TRUCOS



4

LOS MEJORES TRUCOS Y SOLUCIONES DE:

RENT A HERO
ALIEN VS PREDATOR
KINGDOMS

Y además, trucos para tus juegos favoritos

Micromanía

CÓDIGOS SECRETOS - GUÍAS RÁPIDAS - PATAS ARRIBA

Edita:
Hobby Press,S.A.



Redacción:
Juan Antonio Pascual, Anselmo Trejo, Carmelo Sánchez, Enrique Bellón
Edición y Diseño:
Equipo Micromanía
Depósito Legal:
M-15.436-1985

PATAS ARRIBA

Escoger, entre todos los programas que se publican cada mes, aquellos que estarán representados en estas páginas es una difícil tarea. Los títulos seleccionados, no sólo tienen que tener la calidad precisa para protagonizar nuestras páginas, además, tienen que superar el nivel de dificultad que les haga merecedores que una ayudita extra que ningún buen jugón pueda rechazar. Aquí estamos pues con un montón de nuevos juegos en esta edición de El Pequeño Libro de los Grandes Trucos.

Para empezar con buen pie, nada mejor que hacerlo con «Rent A Hero», una gran aventura gráfica en la que adoptaremos el rol de un busca princesas y para que no sea una misión imposible, en las páginas dedicadas al Patas Arriba de este juego, podréis encontrar la solución a todos sus problemas.

Seguimos con las Guías Rápidas, con un repaso importante a todas las misiones, detalladas paso a paso, hasta llegar al final de «Total Annihilation: Kingdoms».

Continuamos con un juego del que seguro muchos de vosotros estabais deseando saber algo más: «Alien Vs. Predator», y todas las técnicas a utilizar con cada personaje para descubrir todos los secretos del juego.

Y como siempre, el apartado de Trucos, uno de los más demandados por los muchos seguidores de esta colección.Esperamos que este número os resulte útil en vuestras aventuras. Nos vemos el próximo mes.

Rent a Hero

A lo largo de varias bocacalles, la anciana había seguido las flechas de colores que desembocaban en un gran cartel de madera, toscamente tallado: "¡No busque más! ¡Ha encontrado lo que necesita! Rent-a-Hero es el Servicio de Alquiler de Héroes más rentable de toda Smashville. Más de 700 princesas rescatadas nos avalan. Somos especialistas en masacres de dragones, asaltos piratas, pillaje y captura de asesinos. ¡Nuestros precios son tan afilados como la punta de nuestras espadas! ¡Entre! No se arrepentirá."

La mujer abrió la puerta de un tosco empellón con el bastón, y fijó la mirada en el hombre de mediana edad que sonreía detrás de una mesa de despacho.

"¡Adelante, buena mujer! Pase y cuénteme su problema..."

El pirata, las gemas y el cibercasco





El anfitrión aparentaba unos cincuenta años. El pelo aún le fluía rebosante por la cabeza, pero las canas ya habían comenzado a dibujar amplias franjas grises encima de las orejas. La cara mostraba rapidez de ideas y agudeza de ingenio, y los músculos aún eran firmes, aunque una amplia barriga, que se desbordaba encima de la mesa, rompía todo el hechizo. Aquel hombre no tenía pinta de Héroe. Bueno, no era exactamente eso. Bien mirado, sí parecía uno de ellos... pero un héroe jubilado hacía veinte años.

– ¡Deje que me presente, señora! Me llamo Rodrigo, y soy el Héroe más veterano de Smashville. Me..

– Eso puede jurarlo, amigo mío –le interrumpió la anciana–. Casi somos de la misma quinta...

Rodrigo fingió que no había escuchado el comentario, y siguió haciéndose publicidad.

– El boca a boca es mi mejor aval, señora. ¿Quién le ha recomendado mis servicios? ¿Alguna doncella agradecida? ¿Un príncipe liberado de su secuestro? ¿Algún mago al que he devuelto sus poderes?

– No –respondió con sequedad la mujer–. En realidad, ya he visitado más de treinta agencias de héroes, pero todos eran muy caros o estaban ocupados. No me ha quedado más remedio que recurrir a usted.



– Vaya... En todo caso, no se arrepentirá, ¡se lo aseguro! Yo resolveré su entuerto, por peligroso que sea.

– Lo dudo mucho. Está gordo y es viejo, pero no tengo a nadie más a quien recurrir. Quiero que encuentre a mi nieto. Ha desaparecido. Bien es cierto que se pasa el día fuera, persiguiendo conejos en el bosque y tirando piedras a los mendigos de la villa, pero ya lleva dos noches sin volver a casa. Temo que le haya ocurrido algo. ¿Puede ayudarme?

– ¡Por supuesto, señora! Si algún pedigüeño no lo ha atrapado y le ha ajustado las cuentas, yo lo encontraré. ¿Podría describirme su aspecto?

– ¿Cuánto cobra? -inquirió la anciana, con una mirada demoledora, como afirmando que no pagaría más de cero monedas.

– Esto... cinco doblones al día, más otros cinco si al niño no le falta ninguna extremidad, y respira.

– Le doy dos doblones si lo encuentra. Tres si está vivo.

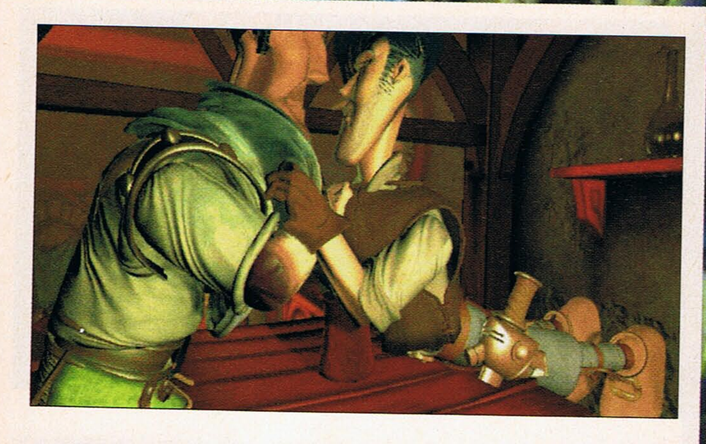
– ¡Pero señora! ¡Con eso no tengo ni para pagar las provisiones!

– Con esa barriga, no es de extrañar... Dos doblones o nada.

– Es demasiado poco. Sea comprensiva...



– No hay, pues, nada que hacer. Me marcho. Bien mirado, casi es mejor que se lo hayan comido las ratas. Así aprenderá. Seguro que encuentro a algún pendenciero que se ofrecerá a buscarlo por un doblón.
Rodrigo empezó a sudar como un pollo. Estaba a punto de perder la única posibilidad de comer durante el resto de la semana.
– ¡Espere un momento! No debería dejar un asunto tan serio en manos de aficionados. ¿Acaso no sabe quién soy yo? ¡Soy Rodrigo, el Rodrigo que salvó a Tol Andar de su destrucción, hace apenas veinticinco años! ¿Es que nadie lo recuerda?
– Ah, sí. Aquel asunto de las gemas. Usted fue el que introdujo las seis llaves en el Artefacto y liberó a los dioses malignos, que destruyeron toda la isla, ¿no?
– Bueno, sí, es cierto. Pero también derroté a los dioses y devolví la paz y la tranquilidad a Tol Andar. Siéntese, siéntese, que le contaré cómo ocurrió.
La anciana se acomodó en un taburete situado en un rincón de la sala, y dejó al alcance de la mano su bastón, por si tenía que utilizarlo para recordarle al "héroe" el motivo de su visita. Rodrigo ya se había subido encima de la mesa, dispuesto a representar su obra de teatro favorita, en la que él era el único y absoluto protagonista.



SMASHVILLE

"Como muy bien recordará usted, amiga mía, hace veinticinco años Smashville era una próspera ciudad amurallada, antes de que los desastrosos acontecimientos que estoy a punto de narrar la redujeran a cenizas. Hacía tiempo que los enanos habían descubierto las "gloomstones", piedras tenebrosas, vulgarmente llamadas gemas, capaces de suministrar energía a ingenios mecánicos, como los planeadores que utilizamos para desplazarnos. Hubo muchas guerras por el control de las gemas, pero la gente honrada consiguió expulsar de la isla a los malvados, y éstos se convirtieron en piratas que desde ese momento asolaron las costas del Mar de la Tranquilidad.
Yo era, por aquel entonces, un joven enérgico y apuesto. Acababa de abrir mi agencia de héroes y ya había completado con éxito mis primeros encargos. Recuerdo el día del avistamiento de los piratas como si fuese ayer. Estaba realizando mi última misión. Era la tercera princesa que tenía que rescatar aquella semana, y eso que sólo era martes. El dragón no ocasionó muchos problemas. Hice que me persiguiera con mi planeador y, justo cuando estaba a punto de estrellarme contra una montaña, lancé el gancho de la moto voladora que esquivó el muro unas milésimas de segundo antes del choque. El



bicho no tuvo tanta suerte. Fue un caso curioso, pues cuando entré en la cueva a rescatar a la princesa, imaginándome todo tipo de románticos agradecimientos, allí sólo había un feo y rechoncho príncipe. Como recompensa obtuve un pase gratuito para visitar su castillo durante un año.

Por aquellas fechas, yo atravesaba una mala época. Tenía muchas deudas por pagar. Necesitaba urgentemente una nueva misión.

Sin mucha fe en mis posibilidades, salí de la oficina y cogí el ascensor hacia el piso de arriba, donde ofrecía sus servicios la agencia de héroes de mi amigo Louis, una de las más prestigiosas de Smashville. Louis había sido un héroe famoso: ganó el suficiente dinero para montar su propio negocio y alquilar los servicios de otros héroes, en lugar de arriesgar su propia vida.

A Louis le encantaban las flores, razón por la que le consideraban un excéntrico. Si hubiese sido pobre, entonces sería simplemente un loco.

Louis prometió ofrecerme trabajo en cuando recibiese alguna oferta así que, más tranquilo, fui a relajarme un poco a la posada de Sancho. Este buen hombre también era un viejo conocido; podía tomar algo sin necesidad de llevar dinero.



En la entrada de la posada observé como un par de bravucones estaban molestando a una bella turista. Mi sola presencia, y mi buen nombre ganado a pulso en las masacres de dragones, fueron suficientes para ahuyentar a los hidalgos. La extranjera se enfadó por mi intervención, pues afirmó que podía cuidar de sí misma, y se marchó sin decir ni una palabra más.

Algo asombrado, entré en la taberna y mantuve una interesante charla con el bueno de Sancho. El posadero me recordó la existencia de una trompeta con la que anunciaba las ofertas de la semana. Cuando la hacía sonar, todos los borrachines venían corriendo a tomar un trago. Era una buena forma de captar clientela. También me puso sobre aviso en relación al extraño sujeto sentado en una de las mesas, con pinta de pirata.

Puesto que mi oficio de Héroe me obligaba a estar al tanto de todo lo que ocurría en la isla, me senté en su mesa y mantuve una tensa charla que, como no podía ser de otra forma, terminó en pelea.

La cosa hubiese acabado mal, si no llega a ser por el grito anónimo que anunció la llegada de los piratas. El desconocido desapareció, dejándome con su capa como único recuerdo.

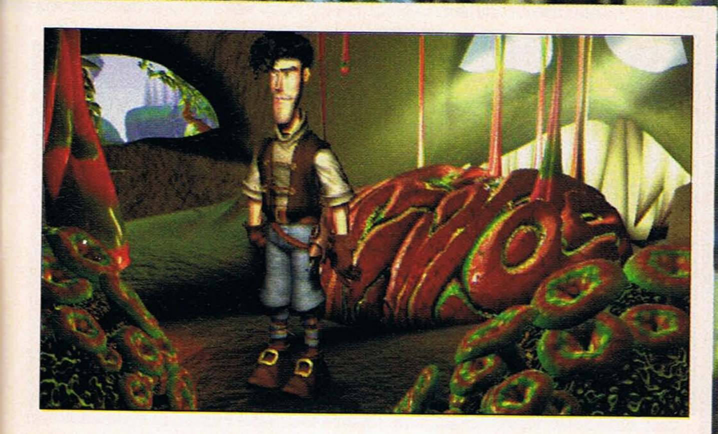






Los piratas estaban realizando furtivas incursiones en la bahía, pero no se atrevían a atacar Smashville. Según Louis, se habían rearmado en los últimos días, y habían atacado varios barcos cargados de gemas mágicas.

Algo preocupado por los últimos acontecimientos, fui a pedir consejo a Ranama, el ermitaño que habitaba en el convento, donde adivinaba el futuro dibujado en las estrellas, gracias al enorme telescopio del observatorio. La primera vez que entré se negó a recibirme, pues estaba meditando, pero insistí varias veces hasta que pude hablar con él. Ranama había visto en las estrellas que la llegada de los piratas iba a cambiar el mundo conocido dentro del Anillo de Niebla.



LA PRIMERA MISIÓN

Sin nada mejor que hacer, regresé a la oficina con la esperanza de recibir algún encargo interesante. No tuve que esperar mucho para que un enano, llamado Ramil, me ofreciese un nuevo trabajo.

Ramil vivía habitualmente en Smashville, por lo que no veía mucho a su esposa. Sin embargo, en su último regreso a casa, descubrió que había sido raptada por los piratas. Ramil quería mucho a su mujer, por lo que me entregó una bolsa con oro y prometió darme más en cuando la encontrase. ¡Por fin se habían acabado mis problemas económicos! Agradecido, le pedí al enano que me describiese a su esposa. Éste me dijo que era muy guapa. Tratándose de una mujer enana, no sabía yo si ese calificativo serviría de mucho.

Cuando se marchó, saqué el dinero del cajón del despacho y salí de la oficina, para pagar algunas deudas. En un descuido, antes de llegar al planeador, la bolsa se escapó de mis manos y fue a parar al interior de las alcantarillas. El pocero que vigilaba la entrada me impidió entrar en los túneles. Y aseguró que esto sería así hasta que terminase su turno. No podía retrasar por más tiempo la liberación de la esposa del enano, así que pensé en un plan para echar al pocero de allí.



Recordé las palabras de Sancho: con su trompeta anunciaba las ofertas, y enseguida atraía a los clientes habituales. El hombre tenía cara de borrachín, así que corrí a la taberna y le pedí prestada la trompeta a Sancho. La hice sonar desde el balcón situado encima del pocero, en la puerta de mi oficina: al oír la señal, el trabajador salió disparado y dejó la entrada de las alcantarillas sin vigilancia.

El agua putrefacta circulaba por los inmensos túneles que recreaban un laberinto, no demasiado complicado de recorrer. Nada más bajar por la escalera, tomé el túnel de más a la derecha, y después el de la izquierda. Por fin encontré mi bolsa de dinero, trabada en mitad de la corriente. Al ir a cogerla, se movió la madera que la sujetaba, y la bolsa desapareció tras una enorme reja. Para colmo de males, la cuerda atada a la polea se rompió en mil pedazos, carcomida por la humedad. Necesitaba una nueva.

EL BOSQUE DEL DRAGÓN

Con los bolsillo vacíos, me dispuse a rescatar a la dama. Cogí mi planeador y volé hasta la entrada de Endavin, la ciudad fortificada tomada por los piratas. Todos los accesos estaban vigilados, por lo que necesitaba un auténtico traje de pirata para entrar en la fortaleza. Al



observar al guardia, descubrí que requería un pendiente, un sombrero, un ciberaccesorio –vulgo garfio futurista–, y una capa, que ya poseía. Todo ello costaba dinero, por lo que tendría que recuperar mi bolsa de dinero.

Lo único que necesitaba era una cuerda para abrir la reja de las alcantarillas. Sin saber donde encontrarla, viajé al bosque en busca de inspiración, y mis deseos se vieron cumplidos: hacia el norte, una niña llamada Winnie saltaba alegremente a la comba. Primero le pedí la cuerda amablemente y, después, tengo que confesar avergonzado, intenté quitársela, pero ninguna de las acciones dieron resultado. Tenía que negociar.

Seguí paseando por el bosque. Examinando cada uno de los escenarios recordé un paraje, hacia el sur, donde jugaba cuando era pequeño. Allí, entre los arbustos, todavía reposaba mi viejo osito de peluche.

Se lo regalé a la niña, y ésta accedió a darme la cuerda. Sin pérdida de tiempo, volví a las alcantarillas; até la cuerda a la polea, y levanté la reja. Al otro lado había una abertura que daba a un recodo desconocido del bosque, pero no había ni rastro de la bolsa de dinero.

El camino terminaba en una lúgubre caverna donde hacía guardia el último de los dragones de la isla. Por lo visto, se me había ido la mano exterminando endriagos… En



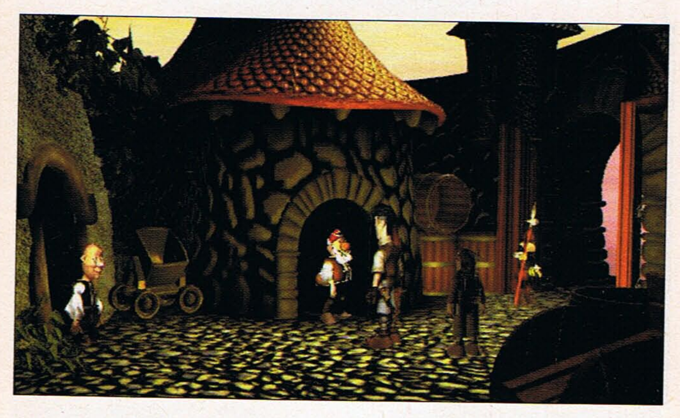
otro momento, habría acabado con su vida, pero ahora intuía que muy pronto podría ser un poderoso aliado.

El dragón me confesó que estaba en la última guarida de sus ancestros, y allí reposaban los cuerpos sin vida de los de su especie. Estaba preocupado porque una manada de extraños gremlins entraban en la cueva y se zampaban los últimos restos de su familia. Enseguida intuí que, si conseguía acabar con estos molestos bichitos, me ganaría su amistad.

Dicho y hecho: busqué algunos ingredientes en el bosque que me permitiesen fabricar un potente veneno. Hacia el noreste del mar de árboles hallé un champiñón venenoso. En el noroeste descansaba un arbusto del mismo calibre; lo reforcé frotando el champiñón entre sus hojas. Un pobre caracol sirvió para comprobar los efectos. Sin pérdida de tiempo, cogí unas cuantas hojas del arbusto y regresé a la guarida del dragón. El siguiente paso era encontrar algunos restos frescos de carne de dragón donde esparcir el veneno. El único lugar posible era el cerebro de una gran calavera situada al fondo de la cueva. El problema era que debía encontrar una forma de acceder al interior. Por la boca y los ojos era imposible así que, conteniendo la respiración para no marearme por el pestazo de la carne podrida, cogí el arbusto de la oreja varias veces, hasta que dejé al descubierto el orificio.



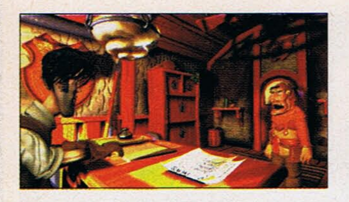




Me introduje en la calavera, hasta alcanzar el enorme cerebro verdoso. Después esparcí el veneno y escapé abriendo las mandíbulas. Por aquel nuevo orifico entraron los molestos bichitos, que murieron rápidamente tras llenar el estómago con el cerebro envenenado.

EL DISFRAZ DE PIRATA

Pronto tuve la oportunidad de descubrir el efecto de mi buena acción: cuando paladeaba los agradecimientos del dragón, de entre los arbustos cercanos apareció un pirata y me golpeó por la espalda. Habría perecido cosido a cuchilladas si el dragón no lo hubiese asado a la parrilla. No sólo me salvó la vida, sino que también obtuve un sombrero y una







cibermano de pirata. Lo único que me faltaba era el pendiente. "Casualmente", Ranama, el adivino, tenía uno. Mantuve una charla con él en el observatorio, pinchando en el pendiente, y lo distraje diciéndole que la gema que le hacía levitar estaba a punto de caerse del techo. En ese momento, tiré del colgante y lo añadí a mi inventario.
Ya tenía todos los complementos del disfraz, así que regresé a Endavin y observé, escondido entre los arbustos, como un pirata realizaba un extraño baile delante del guardia, que resultó ser la contraseña secreta. Con toda la información necesaria en mi poder, me puse el disfraz y bailé la danza frente al portero. A los pocos minutos, estaba tomándome unas cañas con los piratas de la posada. Por desgracia, para comportarse como un verdadero

NOTAS IMPORTANTES

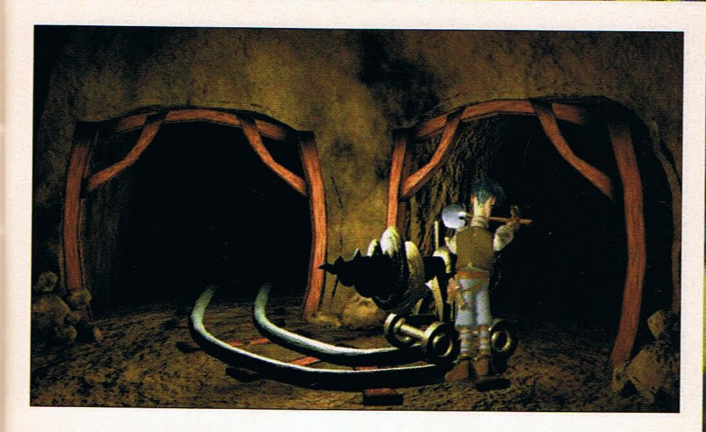
"Rent a Hero" es una aventura gráfica tradicional, por lo que la solución de los acertijos se basa en las conversaciones con los personajes secundarios, así como en la recolección y el uso de objetos. Sin embargo, hay varios detalles importantes que conviene tener muy en cuenta para completar el juego.
En primer lugar, existen algunos objetos muy pequeños que son difíciles de ver a simple vista, como la caja de cerillas o la bandera pirata. Por tanto, conviene revisar concienzudamente los escenarios, pues es posible pasar por alto algún ítem indispensable para resolver un atasco.
Otra cuestión vital es que algunos objetos sólo aparecen cuando se ha mantenido cierta conversación, o se ha utilizado otro objeto. Hay que revisar todos los escenarios cada poco tiempo, sobre todo si se está atascado, en busca de artefactos que antes no estaban.
Finalmente, muchas de las acciones requieren interactuar con un objeto o persona varias veces seguidas. Por ejemplo, para localizar cierta entrada secreta, hay que pulsar en unas ventanas al menos tres veces. Para activar cierta máquina, puede ser necesario encenderla cinco o seis veces. Esta extraña insistencia también se aplica a las conversaciones. Se debe pinchar sobre los personajes hasta que repitan la conversación.
Una de las opciones que incluye el juego es un libro que aparece en la parte superior de la pantalla, cuando se está mucho tiempo sin hacer nada. Ofrece consejos sobre las siguientes acciones a realizar, aunque no suelen ser suficientes para resolver todos los atascos.
Siguiendo estas recomendaciones, Rodrigo podrá hacer honor a su profesión y salvar a los habitantes de Smashville.



azote de los siete mares no basta con llevar un disfraz; también es necesario tener el mismo aguante con la bebida. Tras una par de sorbos de aquel extraño licor que los malditos saqueadores engullían como si fuese agua, terminé desmayado en el suelo. Me desperté en una inhóspita mazmorra.

Por suerte, no estaba solo. Muy al contrario, tras echar una lenta mirada a la hermosísima mujer que estaba encerrada conmigo, hasta pensé en dar gracias al Hacedor por lo que había ocurrido. Este primer pensamiento se difuminó cuando descubrí dos cosas: primero, que la chica tenía bastante mala leche; y, segundo, que era la esposa del enano Ramil. En mis veintitantos años de vida, era la primera vez que conocía a una mujer humana casada con un enano. Cuando le comenté mi misión, me exigió que la sacase de allí. Había llegado el momento de ganarme la paga de su marido.

Lo primero que hice fue escuchar por la ventana. Así capté una interesante conversación, en la que un sujeto desconocido con un extraño casco en la cabeza hablaba sobre la visión de los seis dioses que había tenido, y aseguraba haber encontrado las cinco piedras-llave que activarían el Artefacto. Sólo le faltaba encontrar una llave, pero presentía que se hallaba en Esragoth, la fortaleza de los enanos, y ya estaban a punto de conquistarla.



Cualquier cosa que significase aquello, no tenía muy buena pinta. Los malvados piratas no podían tramar nada bueno. Debía encontrar una forma de escapar, ¡y rápido!

Tengo que confesar que me volví medio loco activando repetidas veces todos los objetos de la celda, y charlando con Jasmin, pero al final, debajo del montón de paja, encontré una trampilla que llevaba hasta las afueras de la fortaleza. Apenas tuvimos el tiempo suficiente para recoger mi planeador y escapar hacia el bosque. Mi habilidad con la máquina voladora nos permitió esquivar a los piratas perseguidores, pues no pudieron sortear a tiempo los troncos que se deslizaban entre los planeadores a gran velocidad.

Después del "aterrizaje de emergencia", tan sólo tuve que andar un poco por el bosque y seguir a Jasmin, para llegar hasta Esragoth. El feliz reencuentro al final de cada misión era lo mejor de mi trabajo. Después de la paga, claro. Por desgracia, las noticias que me esperaban allí enterraron mi optimismo en lo más profundo del infierno.

LA MINA DE LOS ENANOS

Sin casa, sin trabajo y sin dinero. Esas eran las malas nuevas que traía Ramil. Los piratas habían destruido Smashville y, lo que es peor, habían obligado a huir al enano sin sus per-

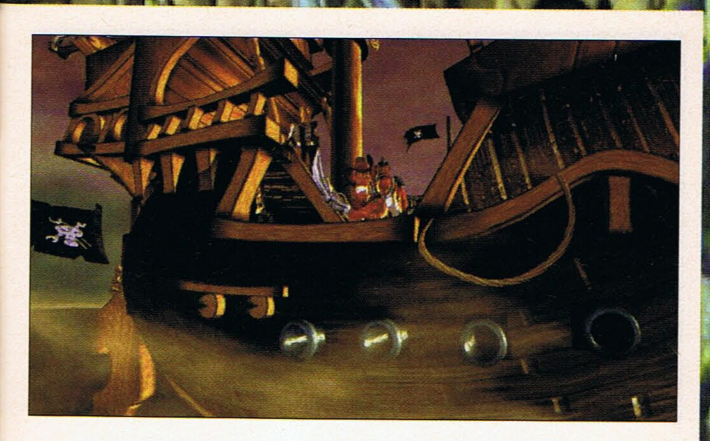


tenencias, por lo que no tenía dinero para pagarme el rescate de Jasmin. Para colmo de males, todos los demás héroes estaban combatiendo a los piratas, por lo que, una vez más, la salvación del mundo recaía en mi persona. El problema era que nadie en Esragoth conocía la forma de detener las naves de guerra del enemigo. Gracias a las gemas, los barcos habían adquirido la capacidad de volar.

Cuando ya me disponía a abandonar la fortaleza y probar suerte por mi cuenta, apareció el gran enano Tharain, jefe del clan, que no se revelaba a los humanos desde hacía decenas de años. Tharain me invitó a visitar su biblioteca secreta, el lugar de reposo del Libro de Soromann, donde se narran los secretos de las Piedras Tenebrosas.

El enano me contó que unos magos muy poderosos alcanzaron tal poder que la gente los confundió con dioses. Su magia provenía de un Artilugio activable por medio de seis piedras-llave. La única forma de enfrentarse a los piratas consistía en localizar a Megophias, y pedirle ayuda. El problema era que el enano sólo disponía de una piedra, y además era necesario encontrar la caverna donde se alojaba el Artefacto, situada en algún lugar de los túneles cavados por los enanos en el interior de la montaña, pero todavía por descubrir.

Al escuchar la leyenda, inmediatamente relacioné las piedras con las cinco gemas que



mencionó el pirata de Endevin. Quitárselas iba a ser harto complicado. Por suerte, no fue necesario. Al salir de la biblioteca, me entretuve conversando con Jasmin, y no pude evitar fijarme en el espléndido collar que llevaba. Cuando lo examiné más detenidamente, ¡me di cuenta que eran las cinco piedras que faltaban! Jasmin se las había quitado al pirata mientras estaba prisionera. Lo malo es que se negó a prestármelas y, muy enfadada, corrió a esconderse en el bosque. Por culpa de una mujer coqueta, la salvación del mundo pendía de un hilo.

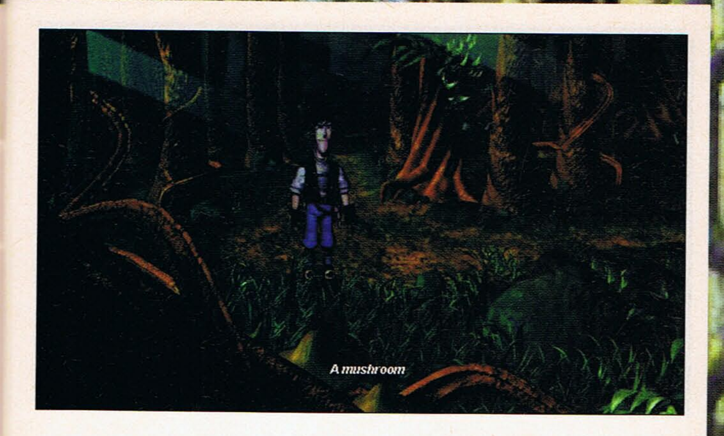
La seguí hasta la arboleda. Estaba en la zona este, encaramada a un árbol. No había forma de hacerla bajar, y yo no era un buen escalador, así que decidí dejarla por el momento y regresé a las minas. De su interior, nada más atravesar la entrada, partían tres túneles. Seguí el raíl del túnel del medio hasta que encontré una máquina de cavar. Por desgracia, necesitaba una gema para ponerla en marcha. Volví a los tres túneles del principio y tomé el de la izquierda. Después seguí el último de la derecha, donde localicé un pico. También, examinando repetidas veces el muro donde se apoyaba la herramienta, me di cuenta de que allí había una gema. Utilicé el pico para liberarla de la roca, pero estaba ardiendo. Pude metérmela en el bolsillo con ayuda de una pala que encontré en uno de los corredores de



la mina -aparece aleatoriamente-. Finalmente, introduje la gema en la máquina, y empujé la palanca para poner la excavadora en marcha. El artilugio escapó rápidamente; sólo tuve que seguir el raíl hasta dar con ella. Se había detenido frente a una pared muerta.
Por dos veces activé la palanca de la máquina marcada como "Star the drill", pero parecía claro que allí no había ninguna caverna. Como recompensa por el esfuerzo, obtuve una caja de cerillas.
Después introduje la pala en la palanca situada en los tres túneles de entrada de la mina, para cambiar la dirección de los raíles. Activé el pulsador de la excavadora marcado como "Move the drill" para que ésta se moviese marcha atrás y terminara en otro callejón sin salida. Volví a poner la excavadora en marcha con la palanca "Star the drill"; tras varios intentos, se me reveló una abertura que desembocaba en la caverna secreta, morada del misterioso Artefacto.

EL FIN DEL MUNDO

Allí estaba. Frente a mí, una especie de escudo redondo dejaba al descubierto seis agujeros donde debían colocarse las piedras-llave. Mi triunfo hubiese sido completo si en vez de



una piedra tuviese en mi poder las seis, y conociese el orden de introducción en el Artefacto. El primer inconveniente era sencillo de resolver: Jasmin se negaba a bajar del árbol, pero yo llevaba un buen puñado de paja en los bolsillos, recuerdo de mi estancia en la mazmorra, y acababa de encontrar una caja de cerillas. Una idea malévola cruzó mi mente. Rápidamente, regresé al bosque y coloqué la paja y las cerillas frente al árbol donde se escondía la mujer. Tal como esperaba, la simple visión del humo le hizo cambiar de opinión, y aceptó entregarme las piedras a cambio de apagar el pequeño fuego.
El último obstáculo era el orden exacto de colocación de las piedras-llave en el Artefacto. Pensé que Tharain podría ayudarme, pero no se encontraba en la biblioteca. La solución al enigma, sin embargo, yacía allí, a mis pies: cada vez que entraba en el recinto, se iluminaba una baldosa, que indicaba el color de la gema que debía introducir. Entré y salí seis veces y apunté el orden: rojo, azul claro, azul, amarillo, morado y verde. Inserté las piedras en este orden en el Artefacto, comenzando por el agujero situado en las doce horas en un reloj imaginario, y el escudo pareció brillar de forma inquietante; a los pocos segundos, una terrible explosión me lanzó por los aires. Cuando desperté, me encontraba tendido en una cama extraña, con los ojos de una hermosa joven fijos en mí.

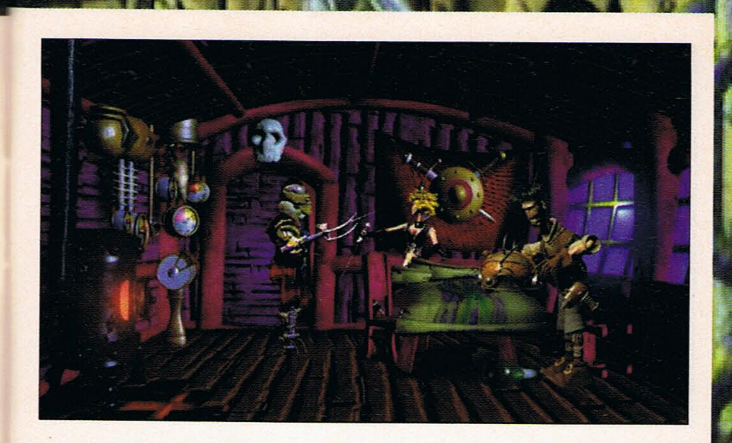


Cynthia, que así se llamaba mi salvadora, me contó lo que había sucedido. Tras la explosión, salí despedido por las alturas y aterricé cerca de su cabaña. Había pasado quince días en coma, pero gracias a sus cuidados me había curado. ¡Quince días! ¿Qué es lo que había ocurrido en todo ese tiempo? Pues, poca cosa: la activación del Artefacto liberó un poder maligno, que destruyó a los piratas, pero también todas las ciudades de Tol Andar. Un enorme castillo había surgido de la nada, y la oscuridad eterna reinaba dentro del Anillo de Niebla.

Abrumado por los acontecimientos, agradecí a Cynthia sus cuidados y corrí a pedir consejo al último amigo que me quedaba: el dragón. Éste me contó que siete hombres dominaron una vez la magia, pero su poder acabó por corromperlos. Sólo uno, Megophias, se mantuvo puro. Consiguió encerrarlos a todos, y nadie más volvió a saber de ellos.

Todo parecía claro: el artefacto era el cerrojo que mantenía atrapados a los magos; al activarlo, ¡los había dejado escapar! Mía era la culpa de todo lo que había pasado, y a mí me correspondía "desfacer" el entuerto.

Aceptando mi destino, me encaminé a... Lo cierto es que no sabía qué hacer. El dragón no disponía de más información, y el resto de sabios habían desaparecido. Resignado, regresé a la cabaña de Cynthia, y confesé mis problemas al pozo situado en el exterior. Por desgracia, ni siquiera podía saber si se trataba de un pozo de los deseos, pues no tenía monedas para echar dentro. Regresó a mi memoria la dichosa bolsa de monedas perdida en las alcantarillas. Sin saber muy bien la razón exacta, regresé a las tuberías y hallé la bolsa en el exterior. Enseguida la tiré al fondo del pozo. Cual fue mi sorpresa al ver como de su interior surgía una voz que me aconsejaba visitar la isla de Megophias, situada fuera del Anillo de Niebla.



Mi planeador estaba estropeado; tuve que recurrir al dragón. Por suerte, accedió a llevarme hasta allí montado en su lomo. Una rayo de esperanza iluminó el oscuro túnel en que se había convertido mi existencia.

MEGOPHIAS

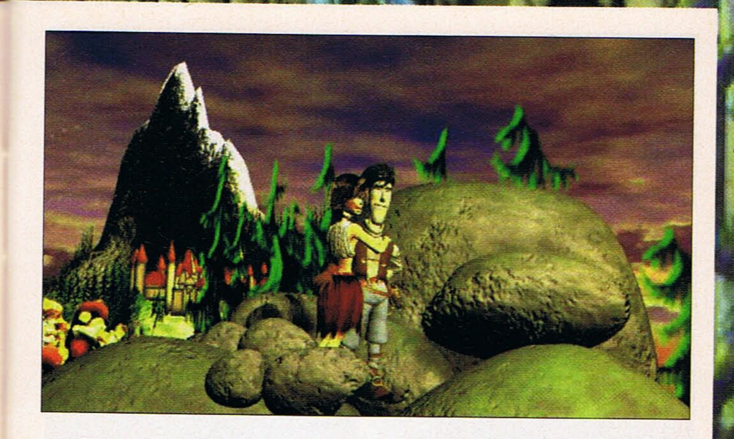
La isla del mago parecía un paraíso para turistas, y su rústica cabaña era mucho más pequeña por dentro que por fuera. No había ninguna puerta en su interior. Examiné repetidas veces las ventanas y el suelo, hasta que una deformación en el tejido del espacio-tiempo me transportó hasta el laboratorio secreto de Megophias.



El hechicero, a pesar de sus enormes poderes, seguía siendo un ser humano. Por eso había construido una máquina que le permitía mantenerse con vida, y no podía subsistir sin ella. Sin perder ni un instante, le puse al corriente de la situación. Tras unos segundos de meditación, Megophias reconoció que la única forma de vencer a los magos malignos era utilizando el Proyector Virtual Ego, una especie de casco de realidad virtual que escondía en el bosque de palmeras de la isla, en el lugar de la playa marcado con una cruz formada por piedras.

Me dirigí a la parte de atrás de la isla, pero en la cruz sólo había un agujero. ¡Alguien había robado el casco! De pronto, recordé la imagen del pirata a través del ventanal de la cárcel: seguramente, el extraño casco que vestía era el artefacto requerido por Megophias. Le comenté mis deducciones al mago, y éste me ordenó recuperar el proyector.

Presentía que el final de la aventura, para bien o para mal, estaba cerca, pero aún quedaba lo más difícil: enfrentarme cara a cara con el capitán pirata. Regresé al bosque a lomos del dragón y éste me comentó que había visto a los pocos piratas que se salvaron de la venida de los dioses, atrincherados en el puerto. Hasta allí se podía llegar a través de una entrada secreta del bosque. Desde el sendero que partía de la cabaña de Cynthia, seguí los



dos tramos diagonales, y así llegué hasta la nueva abertura entre los árboles, camino de los muelles. Smashville estaba en ruinas, y no había manera de alcanzar el barco pirata que flotaba en el horizonte.

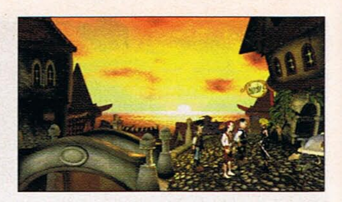
Por suerte, como suele ocurrir en las situaciones más desesperadas, un inesperado aliado me permitió cumplir con mi misión: en los barriles cercanos, se escondía la misteriosa extranjera que había conocido en la posada de Sancho. Ella me enseñó un pasaje secreto que llevaba hasta una pequeña barca, con la que podría acercarme al barco pirata. Tan sólo necesitaba algún camuflaje para esquivar a la tripulación.

Una vez más, exploré a fondo todos los rincones disponibles. La visita a la isla de Megophias dió resultado: en la parte de atrás, cerca del agujero donde había estado escondido el casco, reposaba una bandera pirata, recuerdo de pasados saqueos. La coloqué en la barca y, junto a la enigmática extranjera, partimos en busca del cibercasco.

UNA CUESTIÓN DE EDAD

El abordaje fue sencillo, pero el camarote del capitán estaba bien protegido. Tuve que empujar un cofre y permitir a la extranjera que abriese la puerta -yo no tenía fuerza sufi-







ciente- para acceder al lugar donde se encontraba el proyector. Ya cantaba victoria cuando, de improviso, el temible capitán hizo acto de presencia y se dispuso a acabar con nuestras vidas. La extranjera se encaró con él mientras yo escapaba con el artilugio virtual. Unos segundos después de salir de allí, una terrible explosión convirtió el barco pirata en una bola de fuego y astillas. La anónima extranjera había dado su vida por mí; ahora me correspondía terminar el trabajo.

Corrí a entregarle el casco a Megophias, pero el anciano se había debilitado con el paso de los siglos, y no tenía la fuerza mental suficiente para utilizarlo. Sin pensármelo dos veces, me puse el cibercasco en la cabeza y, al instante, me vi transportado a un nuevo mundo,



cara a cara contra el primero de los magos malignos. Yo no sabía qué hacer, pero pronto la pista que me había ofrecido el pozo cobró forma en mi memoria: "Elige a tus amigos por su edad, desechando a los mentirosos y a los tontos". El resto, fue fácil: seleccioné los rostros de mis amigos, comenzando por el de menor edad: la niña de la cuerda, la extranjera, Cynthia, Louis, Sancho y el dragón. Cada uno de ellos eliminó a un mago maligno, terminando así con la maldición.

Debo confesar que, como venía siendo habitual, no cobré ni un duro por el trabajo, pero a cambio conseguí el amor de Cynthia y el prestigio que me persigue hasta nuestros días. ¿Se ha convencido ahora de la conveniencia de mis servicios, señora?"

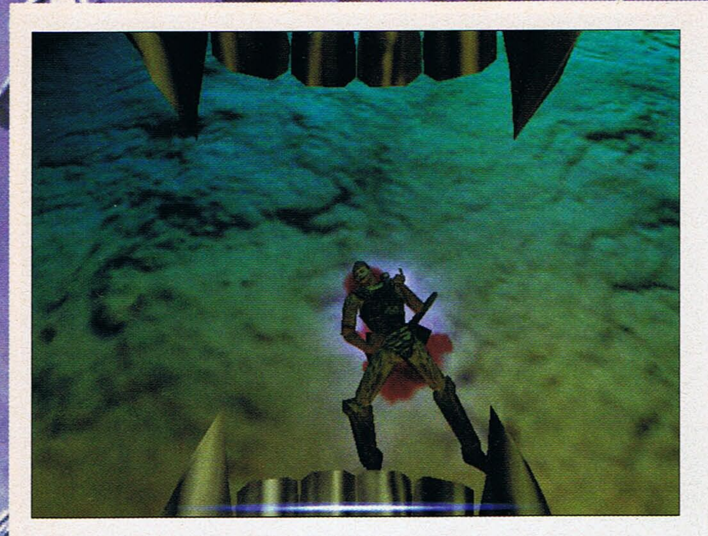
Rodrigo buscó con la mirada a la anciana, pero la oficina estaba vacía. Consternado, asomó la cabeza por el ventanal. Al fondo de la calle pudo ver a la mujer. Llevaba a rastras, agarrado por la oreja, a un mocoso cubierto de barro. Detrás de ellos caminaba un mozalbete con una amplia sonrisa, y una moneda de un doblón en su mano derecha.

– Vaya... –dijo el veterano héroe–. Creo que me he excedido con la historia. En estos momentos, hubiese aceptado hasta ese doblón. Me parece que otra vez tendré que esconder el gato de la vecina, y esperar la recompensa por su rescate. De algo hay que comer...

Alien Vs Predator

Reunir en un mismo escenario a tres animales como el hombre, el alien y el depredador es sinónimo de entrar en una lucha con tal grado de presión que abandonar en las primeras partidas es una falta de lo más indulgente. Porque estamos ante uno de los arcades más difíciles y complejos jamás creados en un ordenador; no sólo cuenta el armamento, la rapidez o la invisibilidad, conocer cómo se comporta el brutal enemigo y basar nuestras reacciones en ello es la puerta hacia la supervivencia. Por ello esta guía profundiza en los aspectos característicos de cada ser, que aunque controlados por el ordenador, disponen de una IA sencillamente maquiavélica. Las tres especies gozan de un poder destructivo imponente, pero todas tienen su talón de Aquiles, una pequeña ventaja de la que se puede sacar un gran partido.

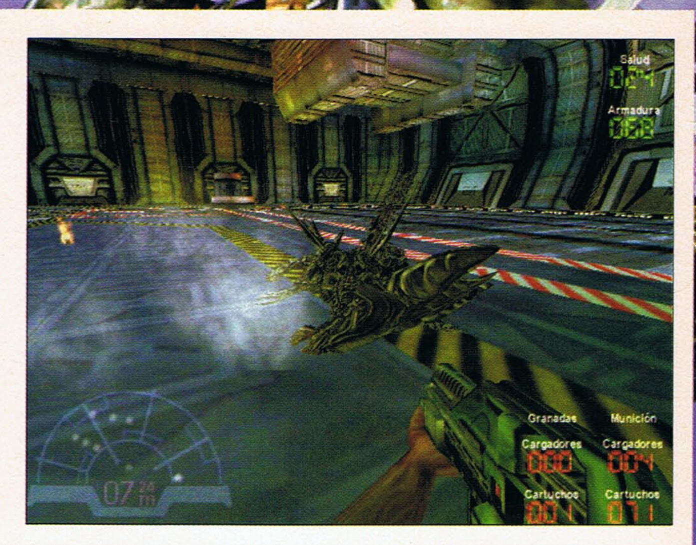
Tres especies sin piedad



Aunque sólo cinco misiones separan al jugador de la victoria final, su extensión es tan descomunal que resulta imposible describir paso a paso cada una. Además, teniendo en cuenta la multiplicidad de roles, el número total se triplica, porque a pesar de estar basadas en la misma línea argumental, las diferencias entre afrontarlas en la piel de un marine, un alien o un depredador son tan importantes que se podría hablar de tres juegos en uno. Antes de aventurarse en el juego es muy recomendable practicar en la escaramuza, un medio ideal para aprender los movimientos, el uso de las armas y entrenar en los cientos de recursos de combate necesarios para durar algo más de cinco minutos en la acción real.

MARINES

Empezamos por la elección más difícil. Es el personaje con el que mejor nos identificamos, y su control no tiene ningún secreto para los aficionados al género. Pero es el que sale peor parado en la balanza de habilidades y aptitudes. Puede que hayáis visto "Aliens" veinte



veces, pero de poco os servirá tanta experiencia visual si no aprendéis a moveros con tanto sigilo como cautela. No hace falta decir que tanto los aliens como los depredadores hacen de la emboscada y el ataque por sorpresa su táctica más mortífera, y sólo puede ser combatida si avanzamos observando cada milímetro del escenario en todas direcciones, vigilando especialmente los techos, zonas oscuras y rejillas.

EL DETECTOR DE MOVIMIENTO

El detector de movimiento es el ángel de la guarda de un Marine, pero no conviene confiarlo todo a su capacidad de rastreo, demasiado limitada para salir con bien de un ataque numeroso. No suele indicar correctamente la dirección de los enemigos, y como tanto los aliens como los depredadores suelen estar ocultos y parados, la mayoría de las veces es irritantemente ineficaz. Es mucho mejor emplear el intensificador de imagen y las bengalas, la mejor ayuda en unos escenarios con la oscuridad como principal protagonista. El inten-



sificador de imagen, a pesar de que no resalta a las criaturas, es muy útil para detectar a larga distancia a los aliens para así evitar la lucha cuerpo a cuerpo, el suicidio por antonomasia para el Marine. El sistema de visión nocturna sólo debe ser empleado en zonas muy oscuras, porque la más tenue iluminación y no digamos ya una explosión, puede llegar al deslumbramiento.

LAS ARMAS

Las armas son para el Marine su única ventaja frente a los alien. Y no sólo hace falta puntería, hay que conocerlas y saber cuando es el mejor momento para emplear cada una. Como excepción que confirma la regla, el arma estándar, el rifle de pulsos, es la mejor de todas por ser la más eficaz en cortas y largas distancias. Como ametralladora, tiene la suficiente cadencia como para asegurar el blanco, pero aún mejor es la potencia de las balas, capaces de acabar con un alien si impactan contra su cabeza.



El lanzador de granadas es el as en la manga, muy rápido en cargar y expulsar los proyectiles, aunque la potencia de la onda expansiva y la distancia no son excesivas, termina por convertirse en el número uno aniquilando aliens.

El Sadar es un lanza granadas espectacular, y su poder de devastación es tal que sólo aparece en el nivel de dificultad Director´s Cut. Su onda expansiva arrasa con todo, pero presenta tres graves inconvenientes: la eterna recarga, la necesidad de alejarse mucho de la zona de explosión, y su inutilidad en los pasillos y zonas estrechas, que conforman el 90% de los escenarios. Tampoco resulta nada sencillo apuntar, menos mal que la potencia de la onda expansiva disminuye notoriamente este defecto. Como corresponde a un arma de su categoría, la munición es muy limitada, por lo que no hace falta decir que reservarla para los depredadores y los pretorianos.

El lanzallamas viene como anillo al dedo para abrasar a las crías de alien, que por su tamaño son esquivas a las balas, pero muy vulnerables a los efectos de un buen fogonazo.



Indudablemente, es la más efectiva cuando hay que combatir cuerpo a cuerpo, pero como ya hemos dicho que es la situación a evitar a toda costa, será mucho mejor olvidarse de esta táctica. El problema de abrasar a un alien es que se vuelve mucho más agresivo y encima explota en una catarata de ácido que puede provocarnos serios daños.

El SmartGun es un arma cuyos dos modos de disparo requieren distinguir perfectamente entre las habilidades de cada uno. El modo de seguimiento detecta y persigue a cualquier enemigo frente a nosotros, pero una vez descubierto el ataque de un alien es mejor pasar al modo libre para apuntar con más precisión. Es inútil contra los aliens y depredadores ocultos y sin movimiento, pero sus fulgurantes ráfagas son la mejor opción en las salas repletas de bichos.

El Minigun es la joya del arsenal del Marine, un cañón que lanza balas para matar elefantes a una velocidad supersónica, formando una barrera imposible de superar para cualquier enemigo. Su escasa munición y la limitación de movimiento que provoca mientras se



dispara lo hace más recomendable para matar a larga distancia o cuando no pueden atacarnos por la espalda o desde arriba.

El lanzagranadas, con proyectiles de alcance, fragmentación y proximidad ofrece una versatilidad sin límites para sobrevivir en toda clase de situaciones. La granada de fragmentación requiere acostumbrarse al tiempo que tarda en estallar, sólo con entrenamiento se puede sacar partido de sus virtudes, ya que la múltiple metralla se dispersa tan eficazmente que ninguna criatura puede sobrevivir. La granada de proximidad es un genial método para acabar con los depredadores o los pretorianos, porque basta fijarlas en el cualquier elemento del decorado y atraer hasta allí al enemigo para que se lleve una sorpresa.

LUCHA CONTRA LOS ALIENS

La mejor estrategia contra los aliens es la puntería. Una buena ráfaga siempre viene bien, pero no hay nada como acertarles en la cabeza o en su presunto estómago. El SmartGun y





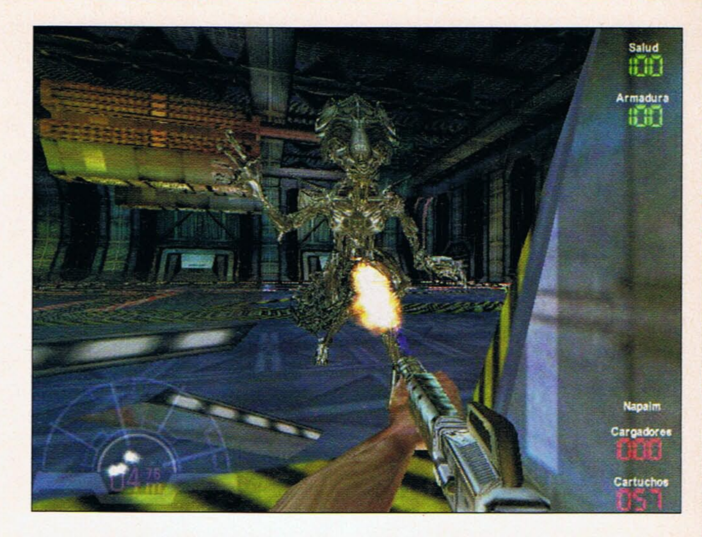
el Rifle de Pulsos son la medicina perfecta para sobrellevar los masivos ataques de los aliens y sus crías, y es preferible no soltar nunca el gatillo, cuanto más lejos se queden los bichos, mucho mejor. Antes de entrar en cualquier sala o girar una esquina, una buena granada puede servir para hacer limpieza y desvelar la posición de los aliens, casi siempre en el techo. El avance con extrema precaución es indispensable para no verse sorprendido por un alien, porque si caéis en alguna de sus habituales trampas, todavía os estaréis preguntando qué ha pasado mientras despedazan vuestros restos, así de crudo.

LUCHA CONTRA LOS DEPREDADORES

Los depredadores no son tan agresivos ni tienen las malas pulgas de los alien, pero su resistencia y capacidad de ocultación los convierte en enemigos menos numerosos pero mucho más temibles. Normalmente la única forma de detectarlos será tras sufrir un ataque por su parte, una buena orientación y capacidad para girar hacia la dirección de los proyectiles será la clave para devolver el ataque, y más vale que sea certero, porque o bien huyen cuando son detectados o no otorgan una segunda oportunidad. Las armas más poderosas pueden hacer mella en estos gigantes, que no son especialmente inteligentes en el combate, por lo que es fácil anticipar sus movimientos.

DEPREDADOR

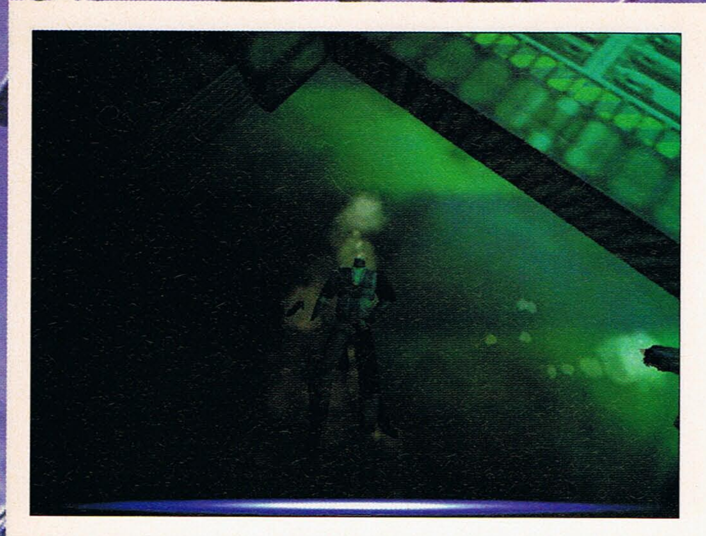
El más aventajado de todos, hay que especializarse en las estrategias del francotirador que ya practicamos en «Delta Force» y tener la paciencia suficiente como para esperar el



momento exacto para lanzar un ataque que no puede fallar gracias a la potencia y precisión del impagable armamento del depredador.

La alucinante función de camuflaje determina todas sus tácticas y comportamiento en el combate, no se puede desperdiciar el don de hacerse invisible al enemigo. El sistema de ocultación es extremadamente valioso, pero siempre que no nos movamos, porque los aliens tienen un oído tan sensible que nos oirán con sólo dar un paso, y no digamos los marines con su detector de movimiento. Esta necesidad de permanecer quieto obliga a estudiar el escenario y la situación del enemigo. Entonces será posible elegir el mejor momento para disparar, teniendo siempre presente que se pierde el camuflaje cuando se emplea el armamento de fuego, sólo la lanza (WristBlade) permite seguir camuflado, por lo que deberá ser el arma ejecutora más empleada a lo largo de túneles y pasillos.

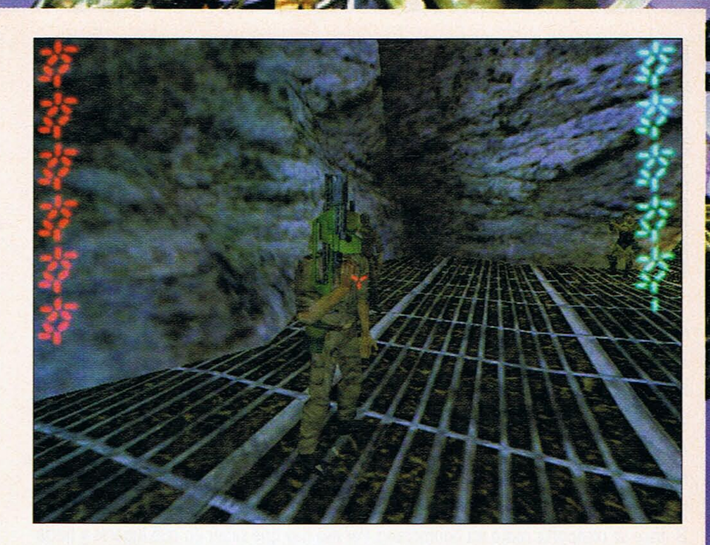
El segundo elemento de superioridad del depredador con respecto a sus enemigos es su fuerza física y resistencia a las heridas. La energía desciende muy lentamente, pero mejor



aún es disponer del Medicomp, otra maravilla que muestra la avanzada civilización de esta especie. Dos jeringuillas inyectables bastan para recuperar la energía y sanar todas las heridas, pero la lentitud del proceso requiere total tranquilidad durante el pinchazo y posteriormente un minuto de descanso total, por lo que antes de realizar la operación conviene asegurarse de que el lugar está libre de peligros o de sorpresas imprevistas, léase aliens.

SISTEMAS DE VISIÓN

Los sistemas de visión cobran especial importancia por la mencionada táctica de estar parado y escudriñar todo el escenario. El zoom es el mejor amigo de semejante francotirador, hay que asegurar el tiro para disparar un solo proyectil, matar al enemigo y volver a camuflarse, es lo que más despista y desespera a los aterrorizados marines. Para los aliens habrá que utilizar la visión en rojo, muy incómoda para las costumbres de nuestra vista, pero la única efectiva para distinguir a los aliens, que como siempre están escondidos en



el lugar más insospechado. La visión azul es la panacea contra los marines, ya que integra un sensor térmico que desvela las fuentes de calor, y como es sabido, el cuerpo humano es un horno con patas, sobre todo cuando camina entre escenarios compuestos mayormente de acero y metal. Pero llegará el momento de enfrentarse a otros seres de nuestra especie con idéntico camuflaje, y la única forma de desvelar su situación será la visión verde. Estos tres modos de visión disponen de marcador automático de blancos, un rapidísimo triángulo que escanea y establece la dirección del proyectil, que no puede fallar.

LAS ARMAS

Las armas del depredador forman un conjunto de insuperable efectividad, pero no admiten fallos, porque están diseñadas para un solo disparo, y su dispersión y tiempo de recarga no permiten repeler las jaurías ni los contraataques. El consumo de energía de algunas de ellas también es un factor a considerar.





La SpearGun es capaz de aniquilar a cualquier ser de un solo disparo, obvio es decir que será la favorita para las maniobras de francotirador. Con su zoom es muy efectiva en todas las distancias, no consume energía, y aunque sólo dispone de 30 unidades como munición para cada nivel, su efectividad si acertamos en la cabeza del enemigo es insuperable.

Aparentemente la lanza (WristBlade) es el arma menos potente, pero puede transformarse en la más segura si tenemos la paciencia suficiente como para permanecer camuflados y esperar a que el enemigo pase junto a nosotros.

El disco se comporta como un boomerang. Por eso hay que saber en qué lugares y hacia qué dirección es factible lanzarlo para que no quede atrapado o se clave en algún lugar inaccesible ya que recuperarlo implica un gran gasto de energía. Eso sí, cuando acierta, mata al primer contacto. Por ello es la mejor arma en salas infestadas de enemigos, donde puede hacer de guadaña y limpiar la zona mejor que cualquier bomba de los Marines. El disco desactiva el camuflaje, pero su comportamiento avasallador bien merece la pena sacrificar la invisibilidad.

La pistola tiene la peculiaridad de disparar en arco y cuenta con una apreciable capacidad de dispersión, pero su consumo de energía es altísimo.

El cañón del hombro, que se lo digan a Shwarzenegger, es el arma más devastadora por su potencia de fuego, pero el consumo de energía es excesivo, por lo que conviene reservarla para los grandes enemigos –los propios depredadores– o zonas muy abarrotadas. No afecta al camuflaje, pero produce una estela que el enemigo puede emplear para detectar nuestra posición, por lo que es aconsejable cambiar rápidamente de sitio tras cada disparo.



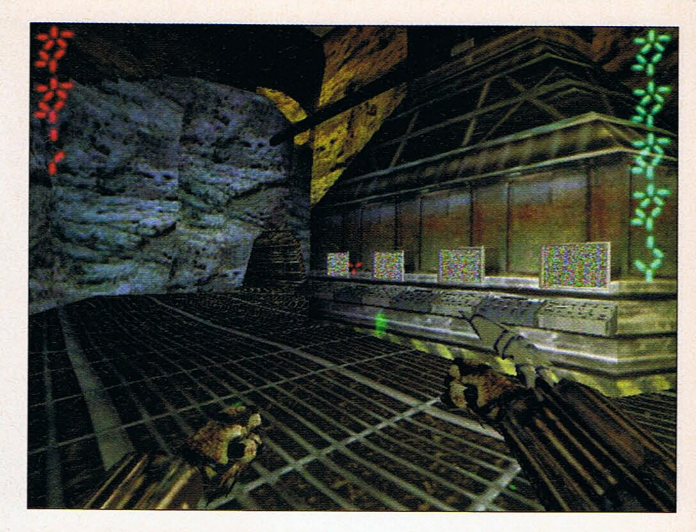
LA LUCHA

La forma de enfrentarse a los marines no tiene ningún misterio, y como la potencia de sus armas es imponente, no hay nada como ocultarse y acabar con ellos con un solo disparo y a larga distancia si queremos evitar el lanzallamas. A los marines es mejor evitarlos en el cara a cara, son muy hábiles en esta situación y no tendremos defensa ante la lentitud de nuestras armas. Y lo mismo puede decirse para los aliens, pero con ellos más vale olvidarse del camuflaje, fácilmente visible para sus ojos, y sobre todo de emplear la lanza, porque el chorro de ácido puede causar heridas mas graves que las producidas por sus garras. Aunque esté activado el sistema de camuflaje, no desestiméis situaros en zonas, oscuras, y se debe procurar con todas las armas disparar siempre a la cabeza, porque un malherido puede gritar y descubrir el escondite. Es crudo decirlo, pero desmembrar al enemigo es la razón de vivir para el depredador, no hay que olvidar que se trata de recolectar trofeos de caza.



ALIEN

Ya lo decía Ash, el médico de la nave Nostromo, que admiraba a los aliens por su capacidad de adaptación, perfección biológica y agresividad. Siempre son los malos de la película, pero entrar a formar parte de una horda alien como un sujeto más de una civilización donde prima la comunidad por encima del individuo, es una experiencia tan original como inenarrable. La primera sensación es la de estar completamente indefenso. Acostumbrados a los arcades que tienen a las armas como elemento vital de supervivencia, manejar a un bicho que no posee armas de ninguna clase es un duro golpe a la rutina habitual de dispara primero y pregunta después. Pero el alien es de todo menos indefenso, cuenta con la ventaja de una agilidad asombrosa que une a un desplazamiento tan veloz que es casi imposible de encañonar. Es, además, un todoterreno consumado, porque estas aptitudes las desarrolla no sólo en el suelo; las paredes y los techos también son el medio natural de los alien.



EMBOSCADA ANTE TODO

Ante la necesidad de atacar exclusivamente de cerca, la única táctica posible es la emboscada. Para llevarla a cabo se dispone de una insuperable capacidad de agarrarse a los techos y de un esqueleto flexible capaz de plegarse sobre si mismo para ocultarse en los lugares más diminutos, como celdas de crías, rejillas, etc. Cualquier recoveco puede ser bueno para esperar pacientemente y sin moverse lo más mínimo, la llegada de un marine o un depredador. Estas dos especies disponen de modos visuales capaces de detectarnos, por lo que el único escondite seguro es no asomar ni la cola. Las zonas oscuras deben ser las preferidas, y para aumentarlas no hay nada como apagar los interruptores o trepar al techo para destrozar las lámparas. Todas las fuentes de luz son vuestro peor enemigo.

EL ATAQUE

La supersónica velocidad es la esencia de la letalidad de un alien, pero al principio conviene



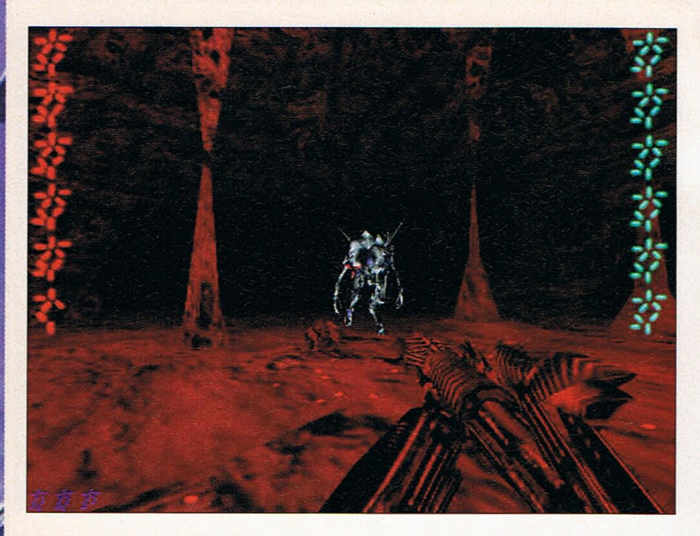
entrenar bastante para acostumbrarse a esta característica, y también hay que hacerse a la visión de ojo de pez y al repentino cambio de orientación que supone escalar por las paredes o moverse boca abajo por los techos. Cambiar los controles habituales para los Marines y el depredador por otros más cómodos en los que predominen las teclas de movimiento es el mejor consejo antes de empezar a desarrollar las distintas clases de ataque.

El ataque por sorpresa es la baza más importante, pero el enemigo reacciona rápido si no se acaba con él al primer intento. Más adelante hablaremos de cómo perfeccionar los ataques para lograr este objetivo, pero muchas veces habrá que optar por la segunda táctica del alien: escapar. Gracias a su velocidad, el alien es muy difícil de alcanzar, y cuando empiecen a dispararnos lo mejor es dar marcha atrás y escalar por una pared, hasta el techo si es posible. Ante grandes concentraciones de marines, lo mejor es no hacerse el héroe y salir como alma que lleva el diablo, ya habrá por ahí algún otro escondite para volver a intentarlo. Marear al enemigo dando vueltas a su alrededor ayuda a crear confusión,



es casi imposible que puedan darnos y lo mejor es que pueden terminar por gastar toda la munición, momento que puede aprovecharse para destripar al enemigo. Si por desgracia hemos sido alcanzados por el lanzallamas y el fuego empiezan a consumirnos, el extintor ideal es trepar rápidamente por las paredes y techos.

La visión con efecto de ojo de pez es sumamente incómoda, pero su capacidad para detectar a los enemigos gracias al aura que los rodea (azul para los Marines, verde para los depredadores y rojo para los aliens), incluidos los depredadores con el camuflaje activado. El único problema de la visión del alien es su escasa efectividad en zonas oscuras, y ya hemos dicho que son las mejores para esconderse y acechar a las presas. Para solucionarlo, la visión de navegación ilumina intensamente el área más próxima. No tiene mucha profundidad de campo y lo peor es que se pierde el aura del enemigo, pero en ciertas ocasiones es mejor sacrificar ambas ventajas para poder ver como un marine o un depredador pasan por debajo.



ALIMENTARSE O MORIR

Como ser carente de moral, remordimientos y otras debilidades humanas, no es ningún deshonor sacar provecho de atacar por la espalda. Tras situarte en el techo, espera a que el enemigo pase por debajo y desciende sigilosamente hasta el suelo para atacarle por la retaguardia, posición desde la cual se puede emplear el ataque con las garras. Es mortífero a más no poder, y bastan un par de "arañazos" para aniquilar a un marine.

La terrorífica boca retráctil no sólo está para asustar, es, por emplear una metáfora para no herir sensibilidades, una especie de manguera para repostar energía. Y es que la única forma de recuperar fuerza y resistencia es absorber la materia gris que inunda los cráneos humanos. Para ello se emplea el ataque de la dentadura (al estilo Tiburón). Es cuestión de situarse al lado de un hombre, apuntar su cabeza y en ese momento aparecerán las dos impresionantes hileras que forman el maxilar superior e inferior de una dentadura de órdago. Será entonces el momento de empezar el ataque a dentelladas con la tecla del



ataque primario (las garras). Como la secuencia es lenta, no se debe emplear jamás este ataque contra los seres armados, sólo hay que limitarse a los civiles y, por supuesto, a los cadáveres. Sobre todo, es importante utilizar la dentadura sólo cuando sea realmente necesario reponer energías.

Por último, un ataque automático que no puede fallar y de inigualable mortalidad es el ataque con la cola. El sistema de pulsar el botón y mantenerlo apretado para medir la fuerza es algo complejo, pero su efectividad es la más alta de todos los sistemas de aniquilación del juego. Es mejor emplearlo desde el sitio donde estemos al acecho, ya sea el techo o cualquier otro lugar. Sólo hay que esperar a que pase la desgraciada víctima, situarse a su espalda y partirla en dos con la cola. Algunos pensarán que puestos a combatir tan de cerca, que nos alcancen los proyectiles también puede jugar a nuestro favor ante la acidez de la sangre, pero os recomendamos desterrar definitivamente este pensamiento, porque moriréis antes de ver cómo el marine o el depredador es consumido por el ácido.

Total Annihilation Kingdoms



El control de las tierras de Darien pasa por una cruenta lucha en la que ejércitos de hombres y monstruos se enfrentarán a muerte. El camino es largo y salpicado de dificultades, pero nada nos detendrá en nuestra misión. Son cuarenta y ocho escalones duros de subir para llegar a la cima: la victoria total en «Kingdoms». Sólo el más fuerte lo conseguirá.

Cuatro reinos en lucha





CAPÍTULO 1: Se desata el infierno

En esta primera e introductoria misión, no tenemos más que, protegiendo a Emen, llegar hasta las ruinas de la ciudad de Abiad, que hay al norte de nuestra posición. Antes de entrar en la ciudad podemos encontrar algunos zombis, y dentro de la ciudad muchos más, que atacaremos en melé. Luego nos dirigiremos hacia el este, hasta encontrar el pozo que hay casi justo en el borde del mapa. Cuando hayamos llegado hasta el pozo, aunque no hayamos matado a todos los enemigos, terminará la misión.

CAPÍTULO 2: Víctimas, no vencedores

Tenemos que seguir manteniendo a Emen, el mensajero, fuera de todo peligro hasta llegar a una guarnición que hay al norte de nuestra posición. Manteniendo a Emen en el centro del grupo, ni delante ni en retaguardia, avanzamos poco a poco matando a los zombis que nos salgan. Iremos siempre siguiendo el camino en dirección noreste. Ya en el último tramo, con la fortaleza a la vista, colarnos a toda carrera en la misma evitará encuentros graves. En esta misión no es necesario acabar con todos los enemigos.

CAPÍTULO 3: Orden anulada

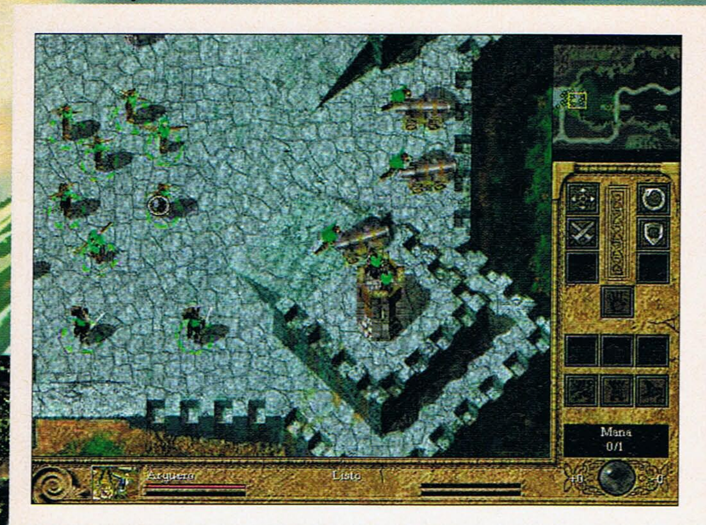
En esta misión controlamos a un noble de nombre Joreth al que tenemos que poner a salvo en un barco. Dicho noble va a caballo, y le acompaña un numeroso séquito de caballeros, arqueros y guerreros. Partimos de la fortaleza en la que acabamos la anterior misión, que está siendo acosada por los zombis, por lo que si no nos damos prisa podemos vernos en problemas, ya que la fortaleza caerá más pronto o más tarde. Nos dirigimos con todo el grupo hacia el norte, haciendo frente por el camino a zombis, verdugos y caballeros negros, algunos de los cuales salen en grupo. Siguiendo siempre el camino en dirección norte y noreste, llegaremos hasta la torre que vigila los barcos. Meteremos a todo el grupo en el barco de transporte, y nos dirigiremos hacia el noreste, dándose por acabada la misión.

CAPÍTULO 4: La cuña

Con diez dracos tenemos que atacar una ciudad Veruna que hay al oeste de nuestra isla, acabando con los soldados y los barcos. Primero nos dirigiremos a por un barco solitario que hay al sur de nuestra posición de partida, para luego enfilar a la ciudad. Una vez allí, acabaremos uno por uno con los tres barcos que hay atracados –y con cualquier otro que llegase–, para luego hacer lo propio con los soldados. No hay nada que temer en este escenario, ya que los únicos que pueden hacer un daño –limitado– a nuestros dracos son los arqueros.

CAPÍTULO 5: Paz negra

En esta misión, los pasos a dar son muy claros. Primeramente tendremos que crear un Albañil oscuro con el que construir y dar vida nuestras primeras unidades y edificios, pero sobre todo para crear una Piedra Imán en el Lugar Sagrado que hay en la parte derecha de nuestro asentamiento. El siguiente objetivo es devastar el pueblo que hay al sur de nuestra posición, por lo que, además de las insuficientes fuerzas que tenemos al principio, crearemos caballeros negros y verdugos. Los zombis y las gárgolas son demasiado débiles, y ni en buen número



pueden hacer daño al contrario. Cuando ya tengamos una fuerza numerosa, nos dirigiremos hacia el pueblo, destruyendo todo lo que podamos, y pisoteando las cosechas. Espera alguna que otra resistencia por parte de jinetes, y algún mago, pero lo más abundantes son los arqueros y los guerreros. Cuando ya no queden soldados en el mismo, y hayas destruido la Piedra Imán que hay al sur del mapa, la misión se dará por acabada.

CAPÍTULO 6: Gritos de la selva

Esta misión la jugamos con los Veruna, y por lo tanto es una misión eminentemente naval. Tenemos que llegar a un punto de la orilla del río y allí construir cuatro torres de defensa mediante nuestra sacerdotisa, a la que deberemos proteger. Avanzaremos por el río hasta llegar a la playa que hay al este, en la orilla norte, donde desembarcaremos. Nada más pisar tierra, anticiparemos a nuestros hombres mientras una sacerdotisa se pone manos a la obra de construcción de las torres, y la otra crea una Piedra Imán para conseguir más maná.





Sufriremos varios ataques de hordas de goblins y de animales salvajes, pero en todo momento debemos proteger a las sacerdotisas. Lo mejor es dejar los barcos lo más próximos a la orilla, y construir también allí las torres. No es necesario que nos internemos más allá de la playa, y basta con defender el perímetro para terminar la misión.

CAPÍTULO 7: Limpieza

Nuestro objetivo es destruir unas torres de vigilancia Veruna que hay en la parte sur del mapa. Para ello debemos amasar un ejército poderoso, compuesto sobre todo por duendes y cazadores que puede crear el cuidador. Intentaremos tener al menos diez de cada para poder enfrentarnos en condiciones a las torres. La forma de llegar a ellas es por el camino que hay al este de nuestro poblado, y que marcha hasta el sur. Cuando lleguemos al poblado enemigo, nos concentraremos en las torres, ignorando a las posibles unidades que circulen por allí, aunque muy probablemente también tengamos que dar cuenta de ellas para poder llegar a las torres más alejadas cerca del mar. Disponemos de dos poderosos dracos que deberemos utilizar sabiamente para eliminar enemigos dispersos, sin acercarles demasiado a las torres.

CAPÍTULO 8: Sin piedad

Ahora debemos destruir un campamento enemigo que hay en la parte sudoeste del mapa, partiendo con una sóla unidad, Lokken, que utilizaremos para crear nuestro ejército. Sabiendo que nuestros enemigos no llegarán hasta nosotros a no ser que los molestemos, comenzaremos por crear una piedra imán y una cábala, que nos habilitarán para construir



nuestro ejército. Crearemos zombis, verdugos, gárgolas y caballeros negros en grandes cantidades, teniendo en cuenta que si nos quedamos sin maná, hay otra fuente de maná al oeste, donde podemos construir otra piedra imán. Para construir unidades más rápido, podemos hacer que Lokken ayude a la cábala. Posteriormente, en sucesivas oleadas atacaremos la posición de Aramon hasta conseguir destruirla, sin parar de crear unidades en ningún momento, y sólo teniendo en cuenta que Lokken debe sobrevivir, aunque nos vendrá muy bien para la lucha por sus poderes mágicos. Tanto que, si somos lo suficientemente rápidos, solamente con Lokken podremos destruir el poblado Aramon.

CAPÍTULO 9: Manos invisibles

En esta ocasión, utilizando a Mirazi, un asesino con la habilidad de camuflarse para no ser visto, tenemos que matar a un alquimista que hay en una ciudad de Aramon. Entraremos en la ciudad al norte, matando a los dos guardias que vigilan, y camuflándonos seguidamente.



Avanzaremos por la ciudad con cuidado, pues aunque la gente no podrá vernos, las torres y los soldados si. Caminaremos hacia la izquierda de la entrada, donde nos descamuflaremos y mataremos a los enemigos que haya por allí, sabiendo que cada vez que nos quedemos sin maná, volveremos a este punto para regenerar a Mirazi. El alquimista al que hemos de matar se encuentra en la parte norte de la ciudad, por lo que nos camuflaremos y le mataremos, volviendo a regenerarnos a nuestro punto seguro, para luego huir de la ciudad camuflados por el camino que hay al nordeste. Con paciencia, podemos matar a todos los enemigos.

CAPÍTULO 10: Legiones de pesadilla

El fuerte Aramon está a punto de caer en nuestras manos bajo el embate del ejército liderado por Lokken. Como siempre, comenzaremos creando dos piedras imán en las dos fuentes de maná que hay cerca, después un cabal, y luego gárgolas con las que patrullaremos los bosques cercanos y los alrededores del fuerte. Poco a poco, construiremos nuestro ejército, en el





que no deben faltar chorros de fuego, que nos proporcionará el templo y picos de hierro, que produce el abismo, además de otras unidades de ataque creadas por la cábala. La estrategia a seguir es la siguiente: como el fuerte está bien protegido con muros y puertas, con seis o siete picos de hierro –que vuelan– que introduciremos en la fortaleza por la mitad del muro este destruiremos la puerta principal y las estructuras de defensa que veamos. Después lanzaremos una ofensiva con varios chorros de fuego por delante abriendo paso al ejército principal que mandaremos detrás para acabar con todos los pobladores de la fortificación.

CAPÍTULO 11: Búsqueda impía

Lo más urgente nada más empezar el capítulo es salvar al grupo de tropas que hay en el centro del mapa, llevándolas hasta la esquina noroeste, donde se encuentra Lokken. Al mismo tiempo, mandaremos a las tropas estacionadas allí a apoyar a las que vienen, porque serán atacadas por las fuerzas de Aramon. Con todo nuestro ejército a salvo, construiremos dos piedras imán y una cábala, para empezar a montar un ejército de defensa con gárgolas y sacerdotes oscuros. Crearemos también albañiles oscuros, que junto con caballeros negros, zombis y verdugos, mandaremos a construir piedras imán en las tres fuentes de maná cercanas, que dejaremos defendidas por demonios aislados y zombis. Construiremos un abismo, con el que crear esqueletos arqueros, que junto a los verdugos serán una buena defensa para las próximas incursiones. Cuando rechacemos los ataques, nos dirigiremos a controlar la meseta, y llevar allí a nuestro sacerdote oscuro, para que construya el templo de Belial.

CAPÍTULO 12: La ira de la oscuridad

Ahora controlamos al reino de Aramon, al que antes atacábamos como Taros, con el que debemos repeler los ataques de los servidores de Belial utilizando nuestros cañones. Estas armas serán atacadas por los flancos, que deberemos defender con nuestros arqueros y magos arqueros, consiguiendo repeler los ataques con facilidad. El peligro puede venir de las unidades que intenten atacar las entradas, a las que contendremos con nuestras tropas de defensa, si logran superar la muralla artillera. Proteger los cañones es la prioridad principal, porque con ellos lograremos desbaratar la ofensiva con facilidad.

CAPÍTULO 13: Locura y enfermedad

Seguimos con Aramon, esta vez junto con los Veruna, con el objetivo de guiar al ejército de Jorath hasta los muelles que hay en la esquina sudoeste. Agruparemos a todas las unidades y nos dirigiremos hacia el oeste, pegados a la parte sur del mapa, hasta que lleguemos a la altura de la carretera que se dirige al norte, cambiando nuestro avance para llegar a ella, sin aproximarnos a la parte sudoeste del mapa, plagada de torres de magos y demonios de fuego. Haciendo frente a la escasa oposición que encontraremos, seguiremos por la carretera del norte hasta llegar a la ciudad. Para finalizar, entraremos por el agujero que hay a la izquierda de las puertas de la ciudad y nos dirigiremos hacia los muelles.

CAPÍTULO 14: Huéspedes inoportunos

Volvemos a cambiar de bando, para jugar con los Veruna en la recuperación de una isla a los Zhon, utilizando los héroes Solan y Kirenna. Comenzaremos haciendo que Kirenna construya





piedras imán en la isla que nos encontramos, protegiéndolas con torres de vigilancia. Después, con Kirenna y las tropas en el barco de Solan, conquistaremos la pequeña isla que hay al oeste, construyendo allí otra piedra imán, un enclave y alguna que otra torre. Con el enclave, crearemos sacerdotisas, arqueros y guerreros, que llevaremos en el barco hasta la isla que hay al este, en la parte derecha del mapa. Nos fortificaremos en la isla y la conquistaremos también, construyendo piedras imán. Finalmente, atacaremos la última isla desde el sur, fortificándonos allí y dejando los barcos como apoyo. Construiremos otro enclave, y crearemos un ejército con sucesivas oleadas de unidades que mandaremos contra nuestros enemigos hasta que no quede ni uno.

CAPÍTULO 15: Océanos airados

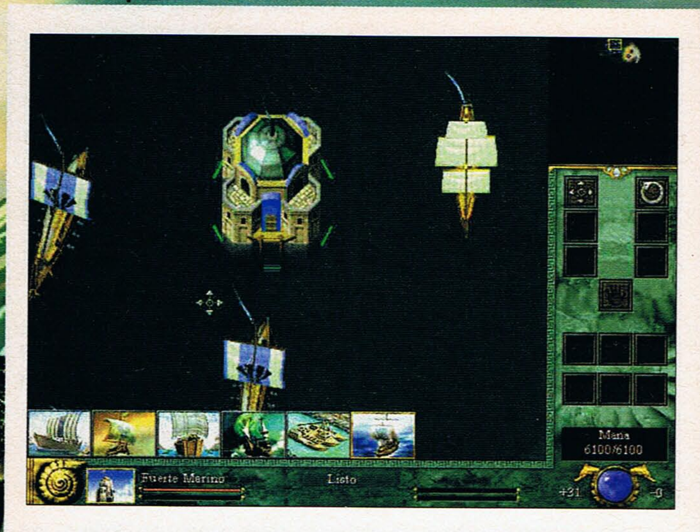
Nuestro objetivo es contener las embestidas de Zhon al menos durante 30 minutos, conservando nuestras piedras imán, al menos las de las islas pequeñas que tenemos más cerca. Comenzaremos construyendo un enclave cerca de nuestro barco insignia, en el que invocaremos dos sacerdotisas para que construyan piedras imán y torres de vigilancia en la isla, quedándose cerca de ellas para repararlas cuando vayan recibiendo daños. Haremos algo similar en la isla que hay al oeste, construyendo numerosas torres para proteger la piedra imán que crearemos allí. En cuanto podamos, debemos construir un fuerte marino con el que hacernos con más barcos: barcos insignia para llenar las costas de torres flotantes, esquifes y arponeros para defendernos de los ataques de dracos y krakens que llegarán de forma espaciada. Resistiremos hasta que podamos montar nuestro ataque, que haremos como en el



capítulo anterior, y primero sobre la isla que hay al este, y finalmente sobre la grande del norte, protegiendo las piedras imán a sangre y fuego.

CAPÍTULO 16: Una nueva flota

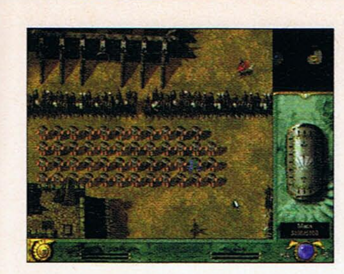
Seguimos con los Veruna en una nueva misión marítima, en la que tenemos que conseguir establecer una cabeza de playa en la parte oeste del mapa y eliminar a todos los enemigos. Nada mas empezar, colocaremos nuestros barcos un poco más debajo de la isla con el barco insignia patrullando y arreglándolos cuando sean dañados. Mientras tanto, construiremos torres de vigilancia y torres flotantes en la esquina noroeste de la isla, que junto con esquifes y los otros barcos nos servirán para defendernos de krakens y dracos. Construiremos el fuerte marino en cuanto podamos, para poder hacer más esquifes, barcos insignia y alguno de transporte. Con ellos llevaremos nuestras tropas hacia el continente, fortificándonos en cuanto lleguemos y construyendo un enclave para hacer más unidades. Los barcos servirán



de apoyo ante ataques, pero debimos dejar algunos en nuestra isla. Crearemos sacerdotisas que harán torres de vigilancia y una piedra imán en el lugar donde hay otra enemiga al oeste, que deberemos destruir primero. Tenemos otra fuente de maná en el bosque que hay en la esquina sudoeste, muy bien defendida, que también debemos controlar para tener suficiente magia para aumentar nuestro ejército y armada.

CAPÍTULO 17: Torres andantes

Ahora controlamos a un cazador Zhon que tiene la delicada misión de encontrar a unos gigantes de piedra que viven en las montañas y reclutarlos para su causa, destruyendo un poblado Veruna. Los gigantes se encuentran en la parte sur del mapa, por lo que miraremos por allí con el cazador hasta que los encontremos, sin acercarnos al poblado Veruna. Cuando los encontremos, nos dirigiremos a una esquina del asentamiento, destruyendo una de las torres de guardia, para luego dirigirnos a por las otras tres, aplastando a todo aquel que se

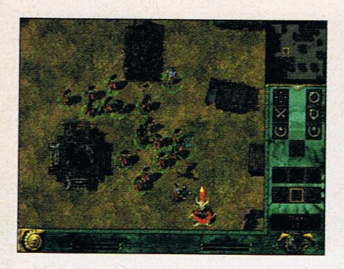


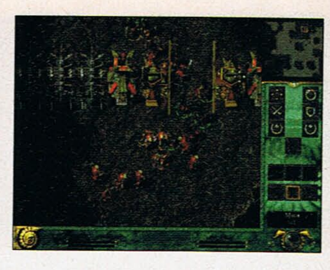


cruce en nuestro camino. Al cazador podemos dejarle al margen, pues ya ha hecho su parte del trabajo.

CAPÍTULO 18: Guerra

Seguimos con los Zhon, en una misión francamente difícil. Nada más empezar, mandaremos a dos gigantes de piedra, junto con algunos cazadores y trolls a proteger las piedras imán que ya están establecidas, mientras construimos otra en la fuente de maná que tenemos cerca, protegiéndola igualmente. Montaremos la defensa de nuestro campamento con fuegos sagrados, creando cuidadores y domadores, mandando al menos a dos de cada a las piedras imán, y construyendo también allí fuegos sagrados. En lo que hacemos todo esto, tendremos que resistir oleadas de arqueros y guerreros Veruna sobre nuestro territorio, por lo que crear más gigantes de piedra comenzará a ser una necesidad, para lo cual crearemos domadores con los que crear posteriormente gigantes. Los Veruna atacarán por los flancos con catapultas en oleadas, que tendremos que repeler para poder avanzar hacia las dos siguientes fuentes de maná que hay hacia el oeste, construyendo piedras imán en ellas y protegiéndolas con fuegos sagrados, domadores, cuidadores y gigantes. Cuando controlemos toda nuestra parte del río, con sus cinco piedras imán, hacernos con la de nuestros enemigos es coser y cantar. Por la parte central del río podemos pasar algunas criaturas, y las demás las tendremos que transportar con rocs, hasta la parte sur de la orilla izquierda del mapa, donde montaremos una base desde la que hostigar a los enemigos restantes que quedan al noroeste, con cuidado de los barcos que patrullan el río cerca de nuestra posición. Con un poco de sufrimiento y



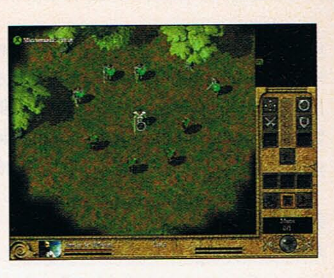


una gran cantidad de unidades conseguiremos hacernos con ellos, ya que nuestras piedras de maná quedaron bien defendidas.

CAPÍTULO 19: Una mente

Para preparar el asalto al fuerte Veruna que hay en la isla, primero tenemos que asentar nuestra posición, para lo cual montaremos con Thirsha dos piedras imán al oeste y a al sudoeste de nuestro lugar, protegiéndolas con fuegos sagrados, cuidadores y gigantes de piedra. Después, mientras resistimos los primeros ataques Veruna, nos dirigiremos hacia el sur con Thirsha, un gigante y algunos cazadores para hacer dos nuevas piedras imán, que dejaremos bien protegidas. Seguidamente, patrullaremos toda la zona hasta el río para descubrir las construcciones Veruna mientras avanzamos al encuentro de la orilla. Usaremos a Thirsha para atravesar el río y construir en la orilla izquierda, con el objetivo de hacernos con el control de toda la zona oeste del mapa, tras destruir el puesto Veruna que hay al sur. Para ello, lo mejor es utilizar todas las unidades voladoras de las que dispongamos o que podamos crear, aunque los gigantes de piedra no estarán de más. El asalto final sobre la fortaleza de la isla no lo podemos hacer con unidades aéreas, y lo primero que tenemos que destruir son las torres flotantes que rodean la isla. Después, llevaremos hasta la isla unidades con rocs, sobre todo orcos, señores de las bestias y cazadores. Construiremos gigantes de piedra para que destruyan las torres de vigilancia y después la puerta de entrada, que nos dejará libre al paso al interior de la fortaleza con las unidades que queramos para acabar con los enemigos restantes.





CAPÍTULO 20: Tierra a la vista

Cambiamos otra vez a controlar a los Veruna, otra vez en lucha contra los Zhon, con la tarea de capturar dos pueblos y construir en ellos cuatro torres de guardia. Para empezar, nos dirigiremos hacia el este sin movernos de la parte superior del mapa, y luego hacia el sur hasta que encontremos una cala próxima a una fuente de maná, donde desembarcaremos para construir allí un enclave, con el que crearemos tres sacerdotisas, una para crear una piedra imán aquí, y las otras dos en la isla que vimos desde nuestra posición inicial. En el lugar actual, fortificaremos con muros y crearemos arqueros, ya que en breve llegarán gigantes de piedra, entre otros invitados. Más al sur hay otra fuente de maná, que aprovecharemos, mientras seguimos reforzando nuestra posición con esquifes, barcos insignia y torres flotantes. Más al sur de la nueva piedra imán que acabaremos de construir está el primer poblado Zhon, que avasallaremos con gran cantidad de unidades fácilmente. Por último, construiremos nuestras cuatro torres y nos dirigiremos al oeste para acabar con el segundo poblado Zhon y dar por finalizada con éxito la misión.

CAPÍTULO 21: Barcos de la muerte

Desde el barco de guerra en que se encuentra, desembarcaremos a Kirenna en la playa para que construya piedras imán. Luego aumentaremos de forma considerable nuestra flota con esquifes, dos arponeros, dos barcos insignia, dos trabuquetes y un barco de guerra. Nos llevaremos a todo, junto con lo que teníamos antes, hacia el sur, hasta que lleguemos a un río que cruza la isla donde se encuentran los Zhon. En la isla crearemos un enclave

para conseguir sacerdotisas, y amasar más tarde un abundante ejército de amazonas, arqueros y demás unidades terrestres. Avanzaremos por el río con los barcos mientras hacemos lo propio con las unidades terrestres por las orillas. Con cuidado de las arpías y los gigantes de piedra, cuando el camino comience a estar despejado, nos llevaremos allí a Kirenna, que se puede poner en camino hacia la carretera que hay en la parte sudeste.

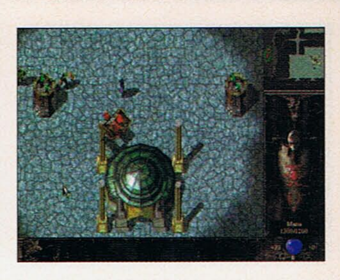
CAPÍTULO 22: Tiro al blanco

Ahora nos encargan una curiosa misión que consiste en liberar a 20 prisioneros que Taros tiene cautivos en una prisión isla, y llevarlos de vuelta sanos y salvos hasta el comienzo del escenario. Pero lo primero que tenemos que hacer es destruir las piedras imán que Taros tiene en la isla próxima a nuestra posición de comienzo y construir las nuestras propias usando a Kirenna, que está en el barco de Solan. Hecho esto, montaremos de nuevo a Kirenna en el barco y nos dirigiremos en dirección sudeste hasta llegar a una playa, donde construiremos un enclave con el que crearemos unidades para ayudar a Kirenna a eliminar las torres de magos y los demonios aislados que hay arriba. Construiremos piedras imán en las fuentes de maná que hay cerca, y torres para la defensa de la playa, además de trabuquetes para atacar desde el mar a las torres y los demonios que están intactos aún, y que podemos mostrar utilizando loros u otra unidad voladora. Mediante sacerdotisas y arqueros protegeremos el resto de la playa, además de construir torres, para limpiar el acceso a las catapultas con las que romperemos los muros de la prisión para que Kirenna pueda entrar y llevarse a los prisioneros. En su huida hacia el barco serán atacados por picos de hierro, por lo que deberemos defenderlos de forma constante hasta que lleguen al punto de comienzo.

CAPÍTULO 23: El carnicero de zakum

Los prisioneros que liberamos en la anterior misión se quieren vengar de su captor y van a colaborar con nosotros en el asalto de su fortaleza. Contamos con un grupo de prisioneros, uno de mosqueteros y un par de loros. Avanzaremos con el grupo en dirección este desde la playa y luego todo hacia el norte, hasta llegar a la fortaleza, sin entretenernos más de lo necesario con los enemigos que nos salgan. Nada más llegar al fuerte, ignorando a las torres de los magos atacaremos la puerta con los prisioneros para conseguir su entrada mientras





los mosqueteros les sirven de cobertura. Una vez dentro, sin entretenerse en nada más, solo queda buscar a Leimar, el carnicero, y acabar con él.

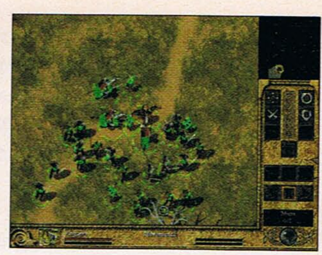
CAPÍTULO 24: Un terrible descubrimiento

Con todo nuestro grupo nos dirigiremos hacia el nordeste, hasta que encontremos una rampa que nos permitirá el acceso a un muro. Una vez en él, nos dirigiremos hacia arriba, hasta que encontremos la catapulta. Después desandaremos el camino hasta la rampa, que atravesaremos hacia el este, dentro del templo, buscando su centro, donde se encuentra el Herat of Thesh. Procuraremos no enfrentarnos mucho puesto que hay muchos goblins y trolls, además de una orca, y nos dirigiremos hacia los muros interiores del templo, en los que abriremos una brecha con la catapulta. Hecho esto, el resto del trabajo es para Joreth, ya que cuando llegue al corazón del templo el nivel habrá finalizado.

CAPÍTULO 25: Traición

Prácticamente un paseo a estas alturas del juego, pues disponemos de un buen ejército y de la posibilidad de crear más unidades, las que queramos. Para ello, en principio será bueno hacernos con todas las fuentes de maná que hay en los alrededores y montar piedras imán en ellas, ya sea con el mago constructor o con el albañil oscuro. Después, todo lo que tenemos que hacer es patrullar los caminos y los alrededores acabando con todo lo que se nos cruce en nuestro camino, tanto civiles como enemigos, e incluso acabaremos con las construcciones. En muy poco tiempo lograremos limpiar todo sin problemas, puesto que no





tendremos ataques a nuestro poblado. Nuestros enemigos tienen tres poblados: en el del centro hay cuatro torres de vigilancia y algunas catapultas, en el del norte hay dos torres, y en el del sur hay dos fortaleza con cañón, que son lo más peligroso del nivel.

CAPÍTULO 26: Somos el futuro

Ahora tenemos que hacer una pequeña sustitución de rituales en un templo situado en la parte este de un castillo, para hacer prevalecer el único verdadero, el nuestro. Comenzamos con un mago constructor y un albañil oscuro, con los que construiremos unas barracas y una cábala, para luego montar piedras lunares allá donde hay fuentes de maná. A partir de aquí, y como en la fase anterior, podemos construir un ejército tan poderoso como queramos para asaltar el castillo. Crearemos nuestro ejército con todo tipo de unidades, dirigiéndonos seguidamente a los muros de la parte oeste castillo, que romperemos para penetrar arrollando todo lo que se nos interponga y dirigiéndonos al templo, al que accederemos tras destruir las cuatro torres que lo protegen. Conviene igualmente acabar con los cañones que cubren la puerta del fuerte y con las fortificaciones que vigilan la parte sur, aunque no sea imprescindible. Finalmente, edificar un templo a Belial es tan fácil como hacer que llegue el sacerdote oscuro en su alfombra voladora y sustituya el ya existente, destruyéndolo previamente.

CAPÍTULO 27: Una tierra no apta para humanos

Otra sencilla misión, que basa el éxito en la consecución de un ejército poderoso y en la exploración del terreno. Para conseguir lo primero deberemos conseguir los centros de

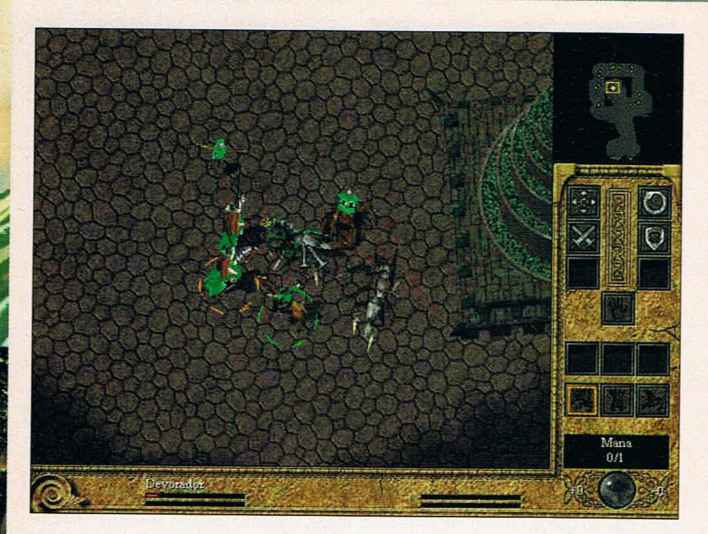




maná más próximos, que protegeremos convenientemente. Lo segundo lo lograremos creando halcones que inspeccionen el mundo por nosotros, para descubrir los dos asentamientos enemigos, uno al noroeste y otro al sudoeste. El resto es cuestión de construir un nutrido ejército a base de caballeros y arqueros con un nutrido apoyo por parte de los cañoneros. También debemos aprovecharnos de las cualidades de los trabuquetes, que colocados en sitios estratégicos, como la intersección del camino que va de norte a sur, acabarán con las molestas torres de magos. El resto es un mero y metódico trámite militar hasta que no quede un solo enemigo en el mapa, vigilando siempre la buena salud de Lordling Dernhest.

CAPÍTULO 28: Entierra a los muertos

Tenemos por delante de nosotros un buen paseo por territorio hostil en el que, si seguimos el camino marcado, no tendremos problemas y llegaremos al destino sanos y salvos. Protegiendo siempre a Dernhest, avanzaremos hacia el norte hasta una intersección, en la que giraremos a la derecha, destruyendo antes la piedra imán. Llegaremos a la entrada del valle, donde un grupo de enemigos nos espera para que acabemos con ellos. Superamos el contratiempo y giramos hacia el norte por el valle, que atravesaremos hasta encontrar de nuevo el camino. Seguiremos el camino y un par de grupos nuevos de enemigos se cruzan en nuestro camino, Una vez superados, y en dirección oeste, llegamos a otra bifurcación, donde giraremos al norte hasta llegar al borde de la pantalla, conde acaba el camino y también hay una base enemiga que no merece ni tocar.



CAPÍTULO 29: Calles vacías

Dernhest sigue su paseo por el reino de Taros, llegando a la ciudad de Shekelesh, cuyo centro tenemos que alcanzar al menos con el héroe.
El desarrollo de la misión es similar al anterior. avanzar sin detenernos a no ser que sea necesario y defender a toda costa a Dernhest. Primero subimos hacia arriba, hasta que encontremos un muro de pinchos, que bordearemos hacia la izquierda o hacia la derecha, y que se va enroscando hasta llegar al centro de la ciudad.
Los enemigos, poca cosa en esta misión, salvo al llegar al centro que nos encontraremos con unos enormes insectos devoradores, a los que no hace falta matar, pues con llegar hasa allí es suficiente. Como en el nivel anterior, lo mejor es que todo el grupo haga primero el camino matando a los enemigos para que cuando todo esté despejado, Dernhest llegue sin peligro.





CAPÍTULO 30: Escuadrones de la muerte

Cambiamos de nuevo de bando, para jugar con el reino de Taros, disponiendo tan solo de dos unidades, dos demonios con espada con los que debemos acabar con todas las patrullas que rodean los muros de la ciudad. Con cuidado de no atraer a demasiados enemigos a la vez, y avanzando hacia el oeste y luego hacia el norte, daremos buena cuenta de todas las patrullas una por una, sin entrar dentro del recinto de la ciudad, y sin preocuparnos por nada. La unidad más peligrosa que encontraremos es un mago arquero que lanza flechas paralizantes, pero que no costará mucho acabar con él.

CAPÍTULO 31: La masacre de shekelesh

El nombre de este capítulo lo dice todo, ya que es una misión que se puede ganar prácticamente sin mover un dedo. Todavía no hemos conseguido recuperar la ciudad de Shekelesh para el reino de Taros, pero por poco tiempo, ya que el asalto final está a punto de llegar.
Comenzamos en la parte inferior con un buen número de unidades que tienen que resistir una embestida de tropas de Aramon. Lo conseguiremos a duras penas, pero cuando todo parezca perdido, comenzarán a llegar refuerzos con los que pasaremos al contraataque para barrer a nuestros enemigos con una facilidad pasmosa. Dragones de todo tipo, insectos que lanzan fuego, y otras criaturas de ultratumba harán mucho más fácil la tarea de limpiar por completo la ciudad. Los sucesivos refuerzos hacen de esta divertida misión poco más de un puro trámite.

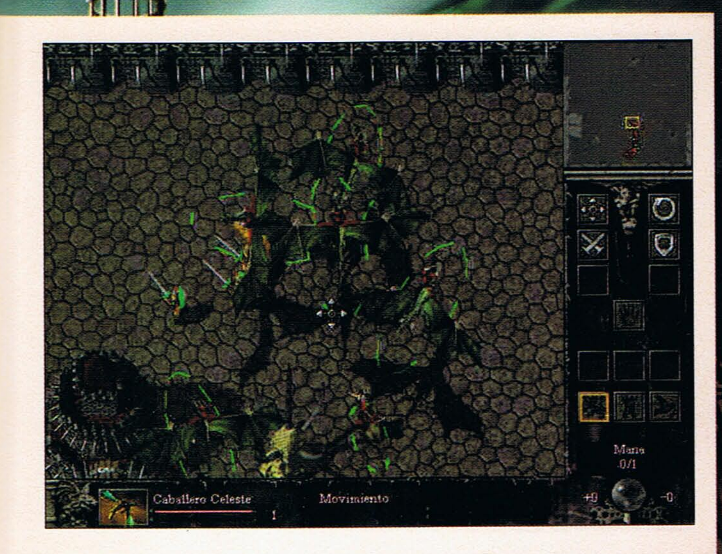


CAPÍTULO 32: El señuelo

Una misión bien distinta a las anteriores, que jugamos con los Zhon, y en la que tenemos que correr atrayendo a nuestros enemigos hasta llevarlos al santuario de los totems de la muerte. Con nuestro cazador, avanzaremos hacia el sur, encontrándonos con el primer grupo de Veruna, que esquivaremos y haremos que nos siga.

Después, el camino se dirige hacia el este, siempre por campo abierto, y nos encontraremos con un segundo grupo, con el que repetiremos la operación.

Finalmente, el camino se orienta hacia el norte, y antes de llegar a nuestro destino, nos saldrá un tercer grupo de Veruna, a los que también esquivaremos. Llegaremos a los totems de la muerte con los soldados en nuestros talones, y ya sólo queda ver como los tótem les frien a todos a medida que llegan. Y ya está, por fin podemos dar por finalizada esta no del todo fácil misión.

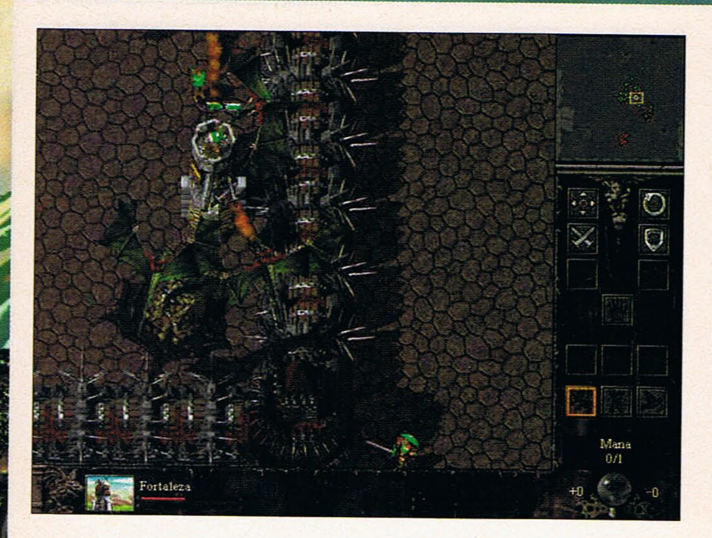


CAPÍTULO 33: Un hombre tranquilo

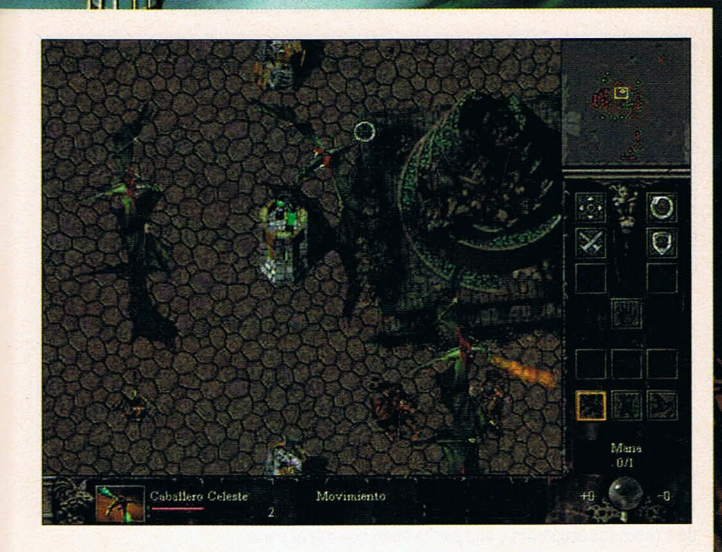
Una nueva misión para el cazador que tanta valentía demostró en la anterior. Esta vez tiene que hacer tareas de reconocimiento y divisar seis puestos avanzados de Veruna subiéndose a las colinas que hay por el escenario. Tras ponerlo en modo pasivo, pues no se trata de atacar a nadie, le subiremos a la colina que hay al sur, divisando el primer puesto. Después lo llevaremos hacia el este y luego hacia el sur, subiéndole a la gran meseta que divide el mapa. Para terminar, lo único que hay que hacer es recorrer sin detenernos los bordes de la meseta hasta divisar los cinco puestos restantes, y evitando que el cazador sea dañado.

CAPÍTULO 34: Venganza

En esta difícil misión es clave no alertar a los Veruna hasta que no tengamos un buen ejército que enfrentarles, pues de lo contrario nos arrollarán con facilidad. Comenzaremos



haciendo más cuidadores y domadores, y controlando las fuentes de maná que hay en el bosque que nos rodea, poniendo vigilancia en las piedras imán que creemos. También podemos hacer una piedra imán en la playa, pero es una posición expuesta a las miradas de los Veruna. El control de esa franja de playa que hay al norte de nuestra posición inicial es vital, y lo conseguiremos con gigantes de piedra y fuegos sagrados, entre otras unidades que podemos poner de retén. El siguiente paso será atacar a la flota Veruna con kraken que deberemos crear con nuestro domador, mientras reforzamos aún más la playa con totems de muerte, más gigantes de piedra y orcas. Cuando recibamos el ataque Veruna, intentaremos hundir el mayor número posible de barcos, y cuando lo consigamos será el momento de pasar al ataque. A partir de aquí, el desenlace final es cuestión de tiempo, del tiempo que tardemos en montar un ejército fuerte con dracos y rocs para el transporte de orcas y otras unidades pesadas hasta la fortaleza Veruna, situada en la playa que hay en la parte norte.



CAPÍTULO 35: El mensaje de emen

Otra misión sumamente sencilla. A pesar de disponer de numerosas unidades, solo vamos a utilizar a Emen, el mensajero, que tiene que llegar hasta el campamento de Lord Buriash, al sudeste de la ciudad, a llevarle un mensaje de rendición. Una vez allí, nadie nos atacará, puesto que Emen va en son de paz, y nos acercaremos a Lord Buriash por la parte derecha del edificio que tiene encima. Le mataremos, y escaparemos hacia el norte y luego hacia el noroeste, huyendo como podamos de nuestros enemigos, que por mucho que corran no podrán dar alcance a Emen, que estará a salvo en el momento en que entre en la ciudad.

CAPÍTULO 36: Gente corriente

Comenzamos con un solo campesino llamado Ayla, y nuestra primera tarea ha de ser la de reclutar un ejército entre los plebeyos cercanos. Para lo cual, haremos que Ayla vaya





pasando por los poblados situados en la esquina inferior izquierda del mapa recogiendo los voluntarios que allí encuentre. Cuando hayamos reunido a todo el ejército, los dirigiremos hacia el fuerte pequeño que hay en la esquina sudeste del mapa, donde se encuentra el trabuquete, al que tenemos que llegar con al menos quince campesinos. Antes de hacernos con el control de él debemos matar a unos soldados y destruir una torre de vigilancia. Con el trabuquete bajo nuestro control, podemos bombardear la fortaleza Taros que hay al este mientras la asaltamos con nuestros campesinos, destruyendo a todos sus ocupantes y una piedra imán que hay al norte.

CAPÍTULO 37: El corazón de Thesh

Después del engaño de capítulos anteriores, esta vez vamos a hacernos con el auténtico corazón de Thesh, que se encuentra en el templo de Belial. Como en misiones anteriores similares, lo mejor es enviar primero al grupo a que despeje el camino, y después hacer lo propio con Jorath, con el trabajo sucio ya hecho. Bordearemos la fortaleza por la parte norte hasta que encontremos un agujero en la parte este de la misma, por el que nos colaremos. Cuando estemos allí, nos dirigiremos hacia el norte, pasando por encima de los múltiples monstruos que se abalanzarán sobre nosotros, hasta que consigamos llegar a la habitación donde se guarda el corazón de Thesh. Y no ha sido tan difícil.

CAPÍTULO 38: Un entramado de fuerzas

En esta ocasión la Madre Naturaleza se pone de nuestra parte ayudándonos con un Dragón



de Anu para vencer a nuestros enemigos. El dragón dorado lo obtendremos al sacrificar tres ciervos, que tendremos que capturar por los alrededores, en concreto al sudoeste del mapa, matándolos posteriormente. Cuando tengamos el dragón lo dirigiremos hacia la parte noroeste del mapa a acabar con los enemigos allí concentrados. Así de simple y de rápido.

CAPÍTULO 39: Alas esplendorosas

Con nuestro poderoso aliado, el dragón dorado, esta misión será coser y cantar, pues el solito se bastará para aniquilar a los ejércitos enemigos con sus bolas de fuego y con su hechizo de terremoto. Tan sólo deberá tener cuidado de los arqueros y los dracos, que son los que le pueden causar algún problema. Las tropas de tierra son escasas, pero le pueden prestar algún apoyo al dragón. Recorreremos todo el mapa destruyendo enemigos hasta que no quede ninguno.



CAPÍTULO 40: Ardiendo hacia la historia

Otra misión calco de la anterior, y por tanto bastante sencilla. Todavía con el dragón de nuestra parte, tenemos que ayudar a Veruna a luchar contra las huestes de Zhon. Repetimos el proceso de búsqueda y aniquilación del enemigo con nuestro dragón, cuidándonos tan sólo de las unidades que disparen al aire o que vuelen. A nuestras demás fuerzas no hace falta ni que las bajemos de los barcos, ya que el dragón dorado con su hechizo de terremoto se basta y se sobra para acabar la misión con éxito.

CAPÍTULO 41: El fracaso

Una misión que más que de escolta es de protección, porque nuestro cometido es bloquear a los ejércitos Veruna, que vienen desde el oeste, para que Thirsha pueda llegar a la parte este del mapa. Pondremos a todas nuestras fuerzas, menos a Thirsha, a patrullar la zona donde se



encuentran, con lo que retendrán a los enemigos que se aproximen. Mientras tanto, conduciremos a Thirsha hacia la parte este del mapa sin entretenernos a luchar ni con los lobos. En cuanto llegue allí, la misión se habrá acabado.

CAPÍTULO 42: Huida

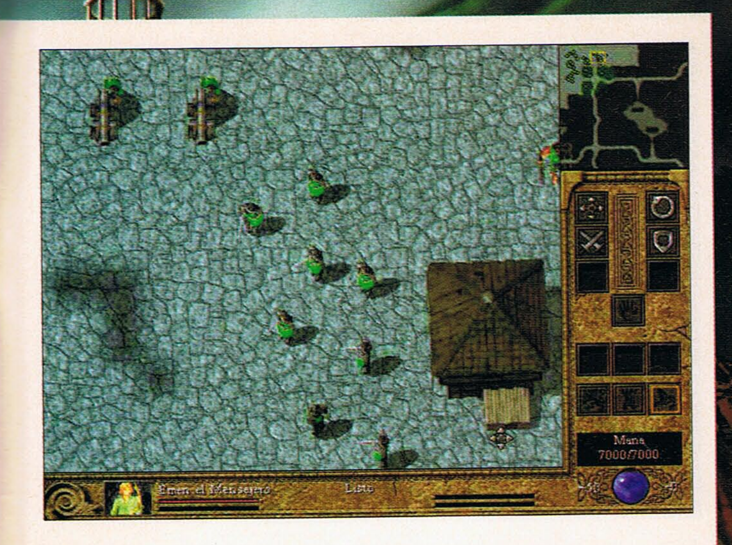
Continúa la huida de Thirsha, y como en la vez anterior, el enfrentamiento con nuestros enemigos es absurdo. La diferencia es que ahora no contamos con suficientes fuerzas para hacer frente al contrario, y que debemos atravesar un territorio plagado de Veruna. La clave reside en el camino que tomemos para llegar hasta la esquina nordeste del mapa, donde se encuentran los totems de la muerte que nos proporcionarán protección. Para llegar hasta ellos, con todas nuestras unidades incluida Thirsha, bajaremos en dirección sur hasta encontrar el borde del mapa. El gigante de piedra es muy lento, y al quedarse rezagado, atraerá a



unos cuantos enemigos que dejarán tranquila a Thirsha. Cuando lleguemos al borde sur del mapa, seguiremos hacia el este hasta llegar a la altura de los totems, momento en que nos dirigiremos hacia el norte, sin encontrar casi resistencia y entreteniéndonos lo menos posible. Cuando ya estemos entrando en los totems, nos saldrán al paso un grupo de fieras, pero no dejaremos de correr hacia la esquina del mapa, sin enfrentarnos a ellas, cosa que harán los totems de forma automática.

CAPÍTULO 43: Cargamento valiosísimo

Tenemos un frágil carro de botellas que debemos sacar de la ciudad y llevarlo hasta el final de la carretera que va hacia el sur, y que está controlada por fuerzas Veruna. Primeramente llevaremos a todas las unidades junto a las puertas de la ciudad, momento en el que el ordenador hará lo propio con las fuerzas aliadas a nosotros que controla. El único estorbo importante que tenemos en la carretera son los cinco cañoneros que cubren la parte intermedia, y



que aniquilaremos con nuestros caballeros celestes en varias pasadas de ataques y retiradas sucesivas, con cuidado de los dirigibles y los arqueros. El primer ataque a la ciudad lo rechazaran las torres de magos, mientras que el siguiente hará mella en las puertas y en los muros de la ciudad, momento en el que abriendo las puertas dejaremos salir a las unidades controladas por el ordenador para rechazar a los atacantes. Cuando acabemos con ellos, habiendo eliminado también a los cañones, y si es posible a los dirigibles, saldremos de la ciudad con todas las unidades en grupo protegiendo al carro. Y mediante un avance continuo y casi suicida, conseguiremos llegar al final de la carretera, dándose por finalizada la misión.

CAPÍTULO 44: La soga se aprieta

Un nuevo cambio de bando para liberar las fuerzas combinadas de Aramon y Veruna en el ataque sobre la ciudad donde manda Lokken. Es otra misión en la que tendremos que construirnos un ejército, por lo que lo primero que haremos será levantar piedras maná en las dos

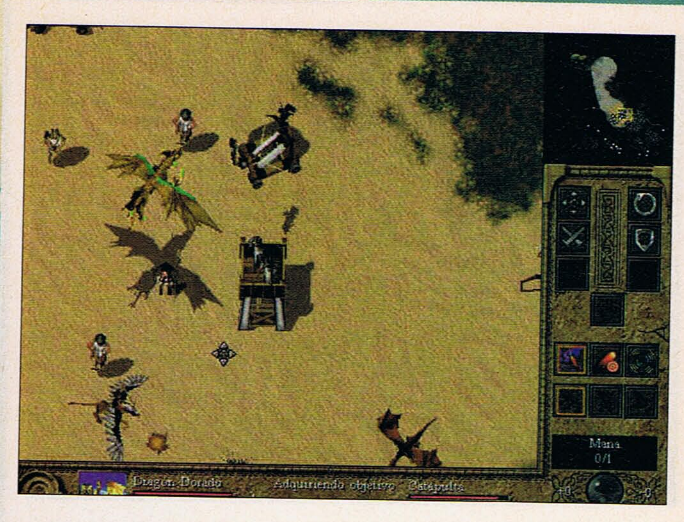


fuentes cercanas, para posteriormente crear una guarda y una ciudadela, con la que realizaremos siete u ocho dirigibles que nos valdrán para apoyar el avance de las tropas de tierra y defenderlas de los ataques enemigos. Ahora viene la tarea de crear un poderoso ejército para llevar a cabo el ataque, que estará compuesto por toda suerte de unidades según nuestro estilo de lucha. La primera embestida debemos realizarla contra la torre de mago en el muro que hay si avanzamos hacia el noroeste, lo que nos dará acceso a la ciudad y a la primera lucha importante contra las fuerzas de Zhon. Nos aseguraremos de tener suficientes dirigibles y artillería de apoyo a nuestras unidades terrestres y aéreas para controlar el terreno ganado en la ciudad, que nos permitirá crear una nueva piedra imán con la que construir. Una vez asentados en la ciudad, el objetivo es superar las defensas de tierra que impiden el avance, lo que podemos hacer en la parte norte con todas nuestras fuerzas. Cuando hayamos superado las dos líneas de defensa y la resistencia sea débil, reuniremos los veinte cañones que nos reclaman y los llevaremos hasta la esquina noroeste para conseguir la victoria.



CAPÍTULO 45: Acosado por el peligro

Volvemos a controlar el carro de Taros con el objetivo de mantenerlo intacto mientras cruza una peligrosa franja de terreno propicio para las emboscadas. Tenemos que proteger el carro mientras procuramos mantenernos en movimiento siguiendo la carretera hacia el sur. La mejor forma des rodeándolo con brujas del tiempo y magos de fuego, que lo defenderán con sus hechizos, procurando no utilizar los tornados. Mientras tanto, utilizaremos los caballeros celestes para abrir camino y dar cuenta de los barcos trabuquetes y arponeros que bombardean desde la costa, usando la táctica de atacar, destruir uno, retirar los caballeros a reponerse, y volver a repetir la operación. Según avancemos nos irán llegando sucesivos ataques por tierra, que desbarataremos no sin problemas, aunque los podemos tener al llegar a una montaña que hay a la izquierda del camino. La mejor táctica es subir a nuestros magos y brujas a ella para que ataquen desde allí a los enemigos que se aproximan. Superado este punto, el resto del camino es siempre lo mismo, no separar las unidades del carro, y tener suerte.



CAPÍTULO 46: El corazón de Elam

En la intermitencia de bandos, volvemos a jugar con la alianza Aramon – Veruna, en concreto con las fuerzas de Elsin y Kirenna, que deben acabar con las tres bases de Taros que hay en el nivel. Para ello, como era de suponer, necesitaremos crear nuestro ejército, por lo que comenzaremos construyendo un enclave, una guardia, una ciudadela y unas barracas, que nos podrán proporcionar todas las unidades que necesitemos. Después nos ocuparemos de la defensa de la posición, fortificándola como podamos con construcciones y unidades, además de mandando loros a explorar para ver la naturaleza y dirección de los ataques. Cuando nuestros enemigos nos dejen un respiro, nos dirigiremos a construir piedras imán en las fuentes que están al oeste, al sudoeste y al sur de nuestra posición de comienzo, teniendo en cuenta que deberemos dejar unidades en ellas para su defensa. Con el territorio controlado y el ejército montado nos dirigiremos a conquistar la primera base Taros, que se encuentra en dirección oeste, y que no debería ser muy difícil de capturar, pues es bastante débil. La siguiente está mejor defendida, con torres de magos y unidades voladoras, y se localiza al sur de nuestra posición de comienzo. Cuando acabemos con ella, todavía nos quedará la más difícil, protegida y fortificada hasta la saciedad, que necesitará de repetidos ataques con numerosas unidades hasta conseguir tan sólo entrar en ella y ablandar las defensas. Si, tras destruir esta base, no acaba el nivel es que quedan unidades dispersas que deberemos destruir.

CAPÍTULO 47: Sombra de mar

El dichoso carro está a punto de llegar a su destino, pero antes de esto le espera la parte mas difícil de su viaje. Si se nos ocurre avanzar carretera abajo sin más, seremos destruidos en breve. En lugar de ello, esconderemos el carro y a Mirazi en el entrante que hay al noroeste de la posición de partida, rodeándolos de magos y brujas armados con sus hechizos de segundo nivel y con los caballeros celestiales sobrevolándolos. En esta ratonera capearemos el temporal de bárbaros, arqueros y otras unidades, que no cesarán de venir en busca del carro, pero que se encontrarán con el poder de nuestra magia, que les destruirá. Cuando dejen de llegar enemigos, ya podremos movernos camino abajo, pero no con mucha alegría, porque aún quedan muchos enemigos entre nosotros y el fuerte del sur, cuyas posiciones podemos conocer si llevamos a Mirazi oculto hasta ellos. Cuando sepamos donde están, utilizando todas las unidades menos el carro, nos enfrentaremos a ellos hasta lograr despejar el camino para que el carro pueda entrar en el fuerte sin problemas. Meteremos el carro en el barco, lo ocultaremos y nos dirigiremos hacia el nordeste, utilizando los caballeros celestiales, si nos queda alguno, para guiarnos entre la flota Veruna sin ser descubiertos.

CAPÍTULO 48: Los cielos retumbarán

Por fin nos vamos a ver las caras con el malvado Lokken en su misma ciudad en lo que es la última misión del juego. Pero va a vender cara su piel, porque nada más comenzar vamos a recibir dos ataques simultáneos desde el norte y el sur, que tendremos que hacer frente de forma simultánea. Superado este primer obstáculo, marcharemos a por las fuentes de maná de las inmediaciones, en las que construiremos piedras imán que protegeremos con uñas y dientes. Con la magia obtenida, montaremos una base con todos los edifi-



cios necesarios para crear un ejército fabuloso, que se enfrentará a la mayor batalla de Kingdoms. Avanzando siempre hacia el este, iremos limpiando el mapa de unidades enemigas, hasta que nos veamos enfrente del fuerte de Lokken, protegido en primera instancia por una rampa que tendremos que superar.

Las unidades que lo hagan deberán estar apoyadas por un nutrido fuego de trabuquetes y cañoneros para conseguirlo, y llegaremos a las mismas puertas de la guarida de Lokken, donde podemos construir más edificios para montar el asalto final. Para dicha acción necesitaremos muchos caballeros, amazonas, asesinos, dirigibles, morteros y cañoneros, cada uno en su papel, para franquear las puertas que dan acceso a la sala final donde se encuentra Lokken rodeado de esbirros, al que mataremos con sucesivas oleadas de caballeros, dándose por finalizado el juego y pudiendo disfrutar de la ansiada secuencia final. Por fin.

TRUCOS



LOS MEJORES TRUCOS DE:

BRAVEHEART
DEATHTRAP DUNGEON
DELTA FORCE
DUNGEON KEEPER 2
MEGARACE 2 – OUTCAST
THE CURSE OF MONKEY ISLAND

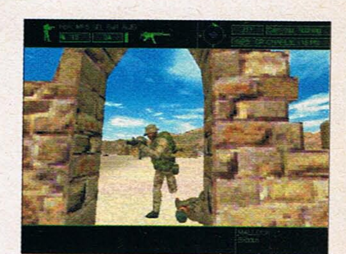
BRAVEHEART

En el Modo 3D presiona DEL para enviar mensajes de inteligencia artificial, ahora podrás utilizar los siguientes códigos:
sesquipidilian: Trucos de inteligencia artificial activos.
bannockburn: Con esto matas a todos los enemigos.
the five hundred: Te mata a ti.
dresden: Todos los edificios en llamas.
steve reeves: Todas las tropas fuertes como clavos.
bucks fizz: Todas las tropas se retiran.
bastille day: Se abren todos los muros.
haemorrhage: Desactiva la aparición de sangre.
killcam: Muere el cámara.

DEATHTRAP DUNGEON

Para poder jugar cualquier nivel de «Deathtrap Dungeon», deberemos editar el archivo **CONFIG.DAT**, que se encuentra en el directorio **Deathtrap Dungeon\Asylum**. En él debemos cambiar la línea en la que ponga **PROGRESS**, por **PROGRESS 1023**, para conseguir una gran mejora.

DELTA FORCE



Teclea los siguientes códigos en la consola que obtienes con la tecla "`":
iwillsurvive: Modo Dios.
raindropskeepfallinonmyhead: Permite llamar a la artillería para 5 disparos.
takeittothelimit: Puede introducirse de nuevo para munición indefinida.
hitmewithyourbestshot: El ordenador viene a por ti.
closetoyou: Los enemigos no te ven.
Selección de Nivel:
Mientras juegas, pulsa la tecla de la tilde (~) para acceder a la pantalla de la consola. Ahora teclea "**letmego**" y pulsa Enter.
Reducir el nivel de detalle del Cielo:
Mientras juegas, pulsa la tecla de la tilde (~) para acceder a la pantalla de la consola, ahora teclea "**sky**" y pulsa Enter, esto hará que el juego se mueva más rápido y que el entorno parezca más brillante.

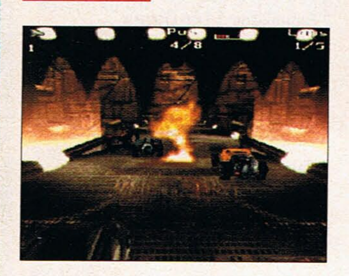
DUNGEON KEEPER 2



Mientras juegas, presiona la combinación de teclas CTRL + ALT + C. Ahora puedes escribir las siguientes frases para obtener diversas ventajas:
show me the money: Te da dinero.
now the rain has gone: Muestra el mapa.
feel the power: hace alcanzar a todos tus monstruos el nivel 10.
this is my church: Consigues poder construir todas las habitaciones.
fit the best: Consigues todas las habitaciones y trampas.
i believe its magic: Consigues toda la magia.
do not fear the reaper: Ganar el nivel.
Lista de sacrificios y resultados:
2 Salamandras: 1 Dama.
2 Ladrones: 1 Salamandra.
2 Warlocks: 1 Goblin.
2 Demonios de Hiel: 1 Ladrón.
2 Caballeros Negros: 1 Vampiro.
1 Salamandra + 1 Elfo Oscuro: 1 Dama.
2 Esqueletos: 1 Elfo Oscuro.
2 Magos: 1 Demonio de Hiel.
1 Esqueletos + 1 Troll: 1 Demonio de Hiel.
2 Elfos Oscuros: 1 Troll.
2 Vampiros: 1 Demonio de Hiel.
2 Damas: 1 Esqueleto.
2 Trolls: 1 Warlock.
3 Monjes: Puntos de maná.
1 Demonio de Hiel + 1 Warlock + 1 Elfo Oscuro: Recibes Imps.
2 Enanos + 1 Dama: Sentirse seguro.
Cargar cualquier Nivel:
Simplemente, ejecuta **dk2.exe** con el parámetro **-level** (nombre de nivel), por ejemplo: dk2.exe -level level10)
Todos los niveles se encuentran en el directorio "DK2DIR\DATA\EDITOR\MAPS\".
Los niveles del Modo Campaña tienen nombres entre: Level1 - Level20, excepto en el Nivel 6 existen: "level6a" o "level6b".

En el Nivel 11 existen: "level11a", "level11b" o "level11c".
En el Nivel 15 existen: "level15a" o "level15b".
Los niveles ocultos se encuentran: secret1 -> secret5

MEGARACE 2



Para utilizar estos trucos, hay que añadirlos a la línea de comandos del MsDos después del ejecutable. Para ejecutar varios o todos, escríbelos uno detrás de otro.
MONEY: Da 99.999 de dinero cuando empiezas un nuevo juego.
SPEED: Para poder tener un coche más rápido.
GAME: Se salta la presentación del juego.
MAP : Mapa de la carrera.
NOLANCE: No saldrá el presentador Lance Boyle.

OUTCAST



Atención, este procedimiento necesita de la edición de un fichero de texto, crea una copia de seguridad en otro directorio antes de proceder, por si deseas volver atrás. Usando un editor de texto (Notepad.exe o Edit.exe), edita el fichero "outcast.ini" en el directorio del juego. Aquí tienes algunas de las líneas y su efecto, en la mayoría de los casos deberás de modificarlas o añadirlas:

Todos los objetos cuestan 10:
[WeaponMerchant]
m_simple_ammo=10.000000
m_tracer_ammo=10.000000
m_flame_ammo=10.000000
m_boom_ammo=10.000000
m_dart_ammo=10.000000
m_perf_ammo=10.000000
m_holo=10.000000
m_dynamite=10.000000
m_o2=10.000000
m_trip=10.000000
m_health=10.000000
m_invis=10.000000
m_teleport=10.000000
m_detonate=10.000000
m_scope=10.000000
m_tracer=10.000000
m_perf=10.000000
m_flame_up=10.000000
m_dart=10.000000
m_tracer_up=10.000000
m_boom=10.000000
m_simple_up=10.000000
m_laser=10.000000
m_flame=10.000000
m_simple=10.000000
m_boom_up=10.000000

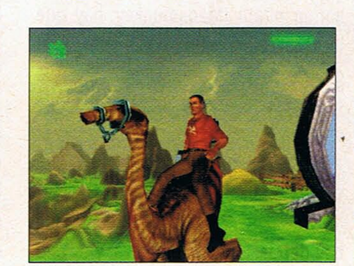
Siempre encuentras 999 de dinero:
[Bonuses]
MoneyChest=999.000000
Money=999.000000
Life=999.000000

La primera arma tiene balas rápidas:
[SimpleGun]

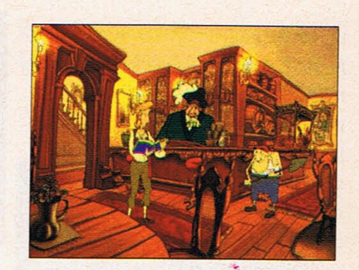


Weight_of_bullet=0.010000
Speed_of_bullet_min=300.000000
Speed_of_bullet_max=400.000000
Reloadtime_of_bullet=20000
Lifetime_of_bullet=20000
Friction_of_bullet=0.000000

La primera pistola hace más daño:
[SimpleGun]
Damage=399.000000
Burst_Size_Level_3=24
Burst_Size_Level_2=12
Burst_Size_Level_1=20



BulletRadius=10.000000
Cada caja de municiones contiene 999 balas:
[SimpleGun]
AmmoBox=999.000000



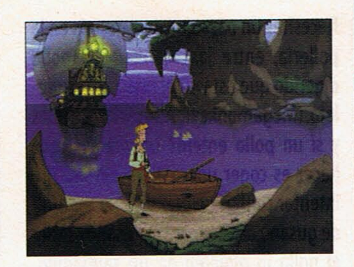
THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Seguro que os encanta toda la saga de estos juegos y, cómo no, la última entrega, pero, por ejemplo, en el momento de conseguir la tripulación hay bastante dificultad, así que vamos a explicar con detalle cómo se consigue.

Van Helgen; el elegante:
Ve a la barbería. Al fondo a la izquierda está Van Helgen, que sólo se unirá a la tripulación en el caso de que seas capaz de insultar a un caballero como él. Hay que ir al teatro y recoger el guante del abrigo pirata (Megamonkey: hay que localizar el bolsillo, examinarlo, y el guante está dentro). Luego hay que retar al pirata con el guante, así que le retamos. Cuando nos den a escoger el armamento para el duelo, hay que cerrar las tapas de las cajas de las pistolas para poder seleccionar el banjo que hay detrás. El duelo empieza, y es uno de guitarristas, hay que repetir los acordes que Van Helgen hace. En el modo normal las cuerdas del banjo aparecen en texto debajo, pero sólo es cuestión de pulsar las cuerdas que acaban cada acorde igual que Van. Sin embargo, al final, Van Helgen se arranca con un solo de guitarra, así que vuelve a las cajas de armamento, recoge una pistola, y dispara sobre el banjo. De este curioso modo se gana la lealtad de Van Helgen.

Bill; el Degollador:
El único tesoro en todo Puerto Pollo es el diente del propietario de la pollería. Y éste se muere por hincarle el diente a algo crujiente. Mira en el suelo de la barbería, ese objeto azul... es un caramelo, recógelo (Megamonkey: para ver lo mismo en el suelo, hay que empujar dos veces a Bill, pues se está comiendo el caramelo). Una vez con el caramelo ve a la pollería y haz solemne entrega del azucarado alimento al propietario de la pollería. Tal cosa le produce que se le afloje el diente. Ahora regálale un poco de chicle, y cuando el otro esté haciendo una bola con el chicle, pínchala usando el alfiler que encontrarás en los pantanos, en casa de la sacerdotisa vudú. El diente está en el suelo, así que es cuestión de recogerlo e irse. (Megamonkey: no os deja marcharos, ¿verdad? llevandoos el diente. Así que habrá que mascar el paquete de chicle para obtener un chicle a medio mascar, luego pegarle el diente, inhalar del globo de helio, y mascar el chicle. Recoged la bandeja, salid afuera y usad la bandeja en el charco de lodo bajo el desagüe. Ya tenéis el diente). Mostrando el diente a Bill, acepta formar parte de la tripulación.

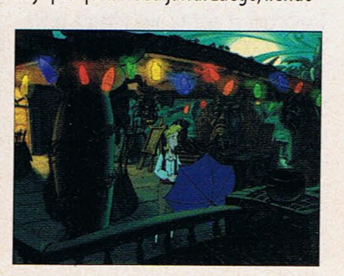
Haggis; el escocés:
Habrá que hacer trampa, como de costumbre. En la colina verde hay que acercarse al tonel de grog, y aserrar el burro que lo sostiene con ayuda del cuchillo dentado de la pollería. El tonel deja un reguero. Hay que prenderle fuego, y para ello hay que recoger una brasa candente. Hay una que ni puesta

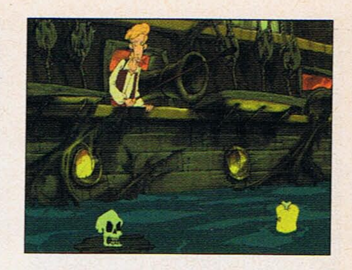


expresamente en la playa, ante la fortaleza, como objeto luminoso. Usando la brasa sobre el reguero se provoca una sonora explosión. Hecho todo esto, se puede retar abiertamente a Haggis sin tener miedo de hacer el ridículo más espantoso.

Para los que no consiguen el mapa de la Isla Blood esto es lo que deben de hacer:
En el teatro, mira la pegatina que adorna el baúl y dirígete al escenario y habla con el artista que intenta representar una versión abreviada de toda la obra de William Shakespeare para chimpancés. Hablaréis de que en realidad el camino hasta Blood lo conoce Pálido, su representante hispano. Pero para llegar hasta él hay que acercarse al club de playa Brimstone, y el encargado de las toallas no te dejará entrar.

Necesitas un pase que encontrarás en la pollería, entre las costillas del pollo digerido que está en el plato del esqueleto. (Megamonkey: ¿no veis las costillas y sí un pollo entero? Lo que hay que hacer es coger una galleta del barril e intentar comerla. Obtendrás un montón de gusanos famélicos, que usados sobre el pollo lo digieren en un santiamén, hecho lo cual se puede recoger el pase). Tras mostrar el pase al tipo del club, ya puedes entrar en la playa... pero te quemarás los pies si lo intentas, así que recoge tres toallas, y mójalas en el cubo del carrito cercano. Luego úsalas sobre las arenas ardientes de la playa. Pálido te comentará que tiene el plano tatuado a la espalda. ¿Cómo conseguir que se gire? Habrá que hacerle creer que se ha puesto moreno. Para ello, primero hay que quitarle su jarra. Luego, lléndo-

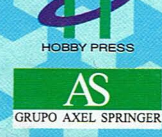




se por la puerta, acude al puesto de limonada, y da el cambiazo de la jarra de Pálido por la del chaval, pídele limonada. Llorando, el chaval se marcha, momento que aprovecharás para llevarte también el jarro y llenarlo de tinte de los baldes cercanos. De vuelta con Pálido, colócale la jarra sin fondo en la tripa y con el jarro dale una buena dosis de tinte. Pálido se dará la vuelta, se quedará dormido y te mostrará el mapa, pero es demasiado complejo para que lo memorices. Por lo que vuelta a la entrada del club, de nuevo hay que remojar unas toallas en el cubo, pero esta vez hay que usarlas sobre el encargado para hacerle huir a la selva. Recoge el aceite de coco, vuelve con Pálido y úsalo sobre su espalda, de modo que ya puede arrancarle la piel (o sea, el mapa) impunemente.

Este libro se incluye conjunta e inseparablemente con la revista Micromanía 57

Micromanía



CÓDIGOS SECRETOS – GUÍAS RÁPIDAS – PATAS ARRIBA